2 CD OFFERTS !

6 démos dont FAR CRY en EXCLUSIVITÉ, GANGLAND, PAINKILLER, PRO RUGBY MANAGER...

Exclusif

Gen4

Gen4 L'essentiel des jeux PC

PC CD-Rom > L'essentiel des jeux PC

Nexus 2004, l'Odyssée de l'espace

Le test COMPLET & Démo EXCLUSIVE

Far Cry

La nouvelle référence !

DRIV3R Digne d'Hollywood

Le tournage

Le test

Colin McRae 04

Libéré pour bonne conduite

N°176 - AVRIL 2004 - LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

www.gen4.fr

M 07595 - 176 - F: 5,95 €

JEU COMPLET

LE MUST DE LA STRATEGIE SE RENFORCE !

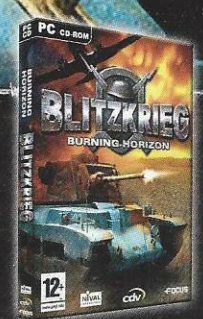
BLITZKRIEG
BURNING HORIZON

Blitzkrieg, considéré par la presse et les joueurs comme la référence des jeux de Stratégie Temps Réel 2nde Guerre Mondiale revient avec une extension officielle : **Burning Horizon !**

Pour le prix d'une simple extension, **Blitzkrieg Buning horizon** est un véritable jeu complet (Stand alone) qui vous propose une IA encore plus poussée, de nouveaux objectifs de mission, de nouvelles unités, une campagne massive inédite, de nouvelles missions, une nouvelle nation à affronter et de nombreuses améliorations de gameplay.

Véritable soutien pour **Blitzkrieg**, cette extension vous permettra de commander vos troupes en Sicile, dans les Ardennes, à Tripoli, à Tobruk et en Normandie pour une expérience stratégique encore plus poussé en solo et multijoueur !

Les renforts sont là, ils n'attendent plus que vous !



Burning Horizon
stand alone

Blitzkrieg
nouveau prix

CD PC

NIVAL INTERACTIVE

WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM

Communauté, infos, téléchargement, forum et bien plus encore...

cdv

FOCUS

Le pire ennemi de l'art, c'est le bon goût !

Ainsi parlait Marcel Duchamp. Qui dit art, dit peinture, sculpture, musique, cinéma… Quand on colle des noms sur ces disciplines, on peut respectivement évoquer Manet, Modigliani, Gainsbourg ou Gaspard Noé, en repensant à Duchamp. Tous ces gens ont dépassé les bornes à un moment ou un autre, pour finalement tomber dans une respectabilité justifiée.

Qui dit art ne pense pas aux jeux vidéo. Cette discipline est encore trop jeune. Dans le meilleur des cas, nous nous retrouvons tous dans une catégorie sportive. Mais à partir de quand a-t-on décrété que la peinture était un art ? Revenons en arrière de quelques millénaires et jouons les petites souris dans une caverne d'homo sapiens.

Le père part à la chasse avec le fils aîné. La mère nettoie les couvertures en peau de bête à la rivière parce que, vraiment, ça sent le renfermé dans cette grotte. Et le petit dernier tague les murs de leur habitation en dessinant son quotidien. Que croyez-vous qu'il advienne ensuite ? Eh ben, le cadet se prend un coup de massue derrière la nuque quand les joyeux chasseurs reviennent. Normal, la table n'est pas mise.

Quelques générations plus tard, d'autres homo sapiens plus évolués diront : "*Tiens, c'est joli ces trucs au mur. Ça pue un peu cette grotte, mais on va s'installer là et poursuivre cette œuvre.*" Avec les jeux vidéo, c'est pareil. Quand les archéologues découvriront nos cadavres sur des claviers et des souris avec Far Cry qui tourne en boucle depuis deux siècles, ils se diront : "*C'est joli. Il ne sent pas très bon ce macchabée, mais si on faisait pareil ?*"

Hors de question d'attendre tout ce temps et de passer encore pour le dégénéré de la famille. Militons sans entrave ! Il faut se déculpabiliser. N'oubliez pas que Steven Seagal est dans la catégorie "7e art" ! Alors que ces films ne comportent pas la qualité de narration du jeu Blade Runner, l'émotion de Kate découvrant le jouet de Hans dans Sybéria, ou l'univers si riche de Ryzom… Sans oublier la pédagogie de jeux comme Versailles ou Egypte !

Cloisonner les jeux vidéo à un simple loisir revient à se mettre des œillères. Le jeu vidéo est un art. Qui dit art, dit culture. Et la culture, normalement, a droit à des aménagements fiscaux. Enfin, par les temps qui courent…

Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN

RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr

Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr

Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr

Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr

A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(correcteur réviseur)

PUBLICITÉ
Responsable Commercial
• Laurent RUMAYOR (25 44)
» laurent.rumayor@gen4.fr

FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE

SERVICE VENTES
(dépositaires et diffuseurs)
• SORDIAP
(0800 34 84 20)

ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
(01 41 96 25 48)
» abonnement@gen4.fr

WEBMASTER
(www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4
L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications
22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison
Site Internet : www.gen4.fr
Tel : 01 41 96 25 45
Fax : 01 41 96 25 46

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
Gen4 PC est édité
par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © Copyright DR : Tous droits réservés.

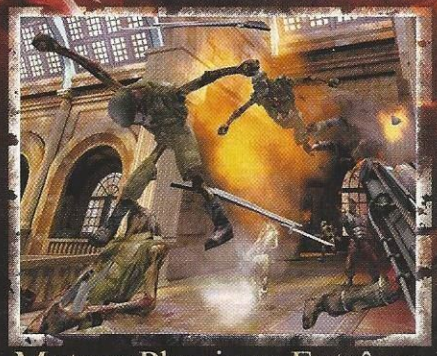
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

Ce qu'il y a de mieux pour se lancer dans Painkiller, à part un bon gros lance-pieux bien sûr, c'est d'utiliser un processeur graphique NVIDIA Geforce FX. Pour profiter au maximum du gameplay explosif et des graphismes next-generation de Painkiller,il vous faut le bon hardware. NVIDIA. The Way It's Meant To Be Played.*

Graphismes Hallucinants

Solo et Multijoueur


Moteur Physique Extrême

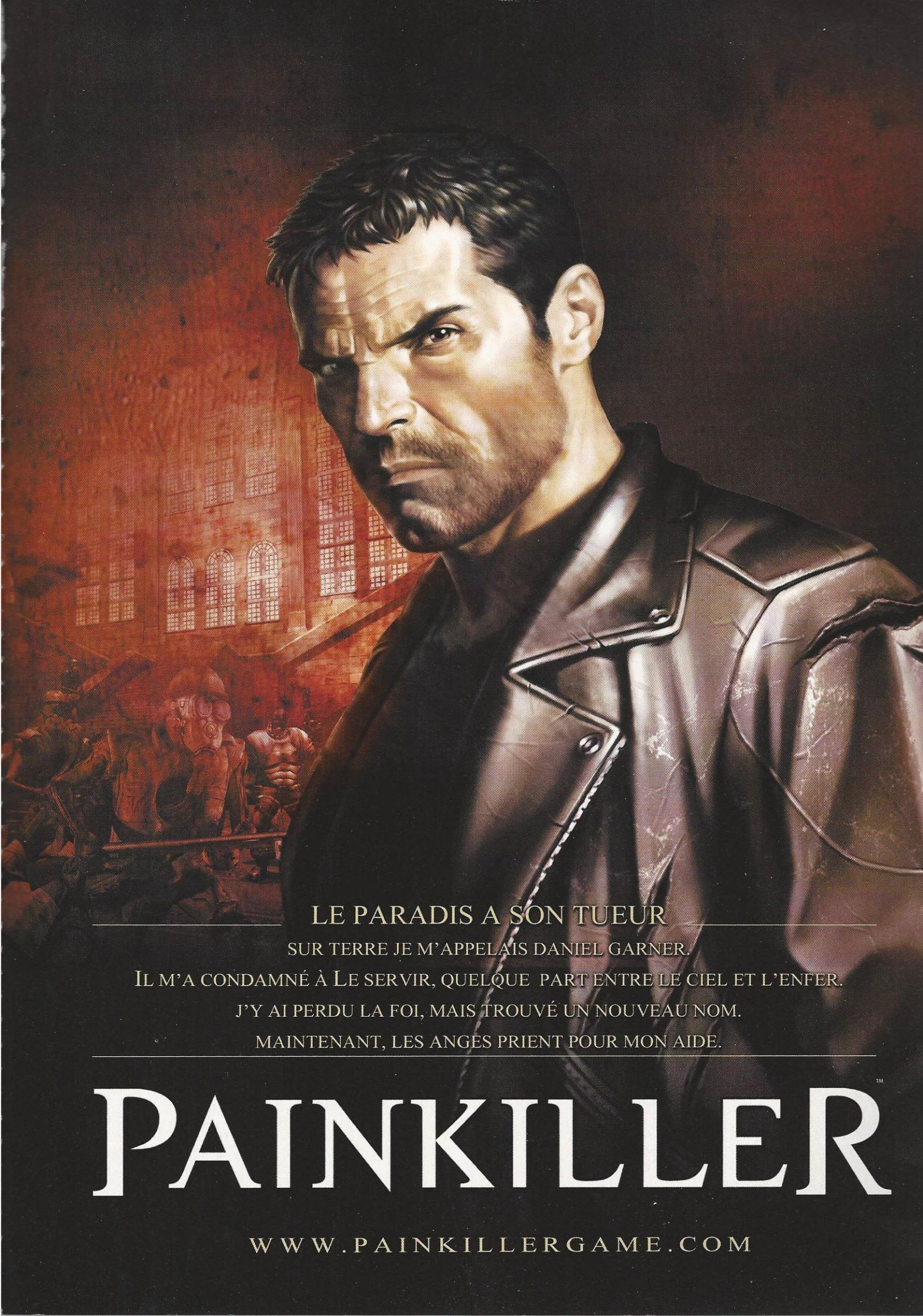
"Sans aucun doute le plus gros hit de 2004. Painkiller est sur le point de réinventer le FPS "
Gamechronicles.com

"De l'action nerveuse, rapide, un gameplay sauvagement addictif. Le moteur de PainKiller assure et même plus que ça [...] la physique est bluffante"
www.jeuxvideos.com

PC CD-ROM · PLAYS BEST ON ALIENWARE · XBOX · PEOPLE CAN FLY · 16+ www.pegi.info · POWERED BY gamespy · DREAMCATCHER

* La Meilleure Façon de Jouer.

© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Alienware is a registered trademark of Alienware Corporation. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Software platform logo (TM and ©) 2004 IEMA. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.


LE PARADIS A SON TUEUR
SUR TERRE JE M'APPELAIS DANIEL GARNER.
IL M'A CONDAMNÉ À LE SERVIR, QUELQUE PART ENTRE LE CIEL ET L'ENFER.
J'Y AI PERDU LA FOI, MAIS TROUVÉ UN NOUVEAU NOM.
MAINTENANT, LES ANGES PRIENT POUR MON AIDE.
PAINKILLER™
WWW.PAINKILLERGAME.COM

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

8 News
Bouillabaisse
26 Vampire The Masquerade : Bloodlines
Sauce au sang
28 Nexus : The Jupiter Incident
Anneaux de Saturne
34 Hitman : Contracts
Tête d'œuf à la neige
40 Consoles
Gazinière
42 Hors Jeux
Cerises sur le gâteau

PREVIEWS

102 Rise of Nations : Throne and Patriots
Diplomates
103 Blitzkrieg : Burning Horizons
Viande hachée
104 Battle Engine Aquila
Des pains et de l'eau
106 Schizm 2
Moukraines à la Glaviouse
108 New York Police Judiciaire 2
Avocat crevette
110 Knight Shift
Omelette

TESTS

48 Ouverture
Consommé impérial
50 Far Cry
Iles flottantes
56 Colin McRae Rally 04
Pot-au-feu
62 Splinter Cell : Pandora Tomorrow
Gibier
66 Battlefield : Vietnam
Nids d'hirondelles
70 Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield : Athena Sword
Fricassées de poulet
74 GangLand
Salade romaine
78 Pro Rugby Manager
Saucisses de Toulouse
82 Conan
Chair à pâté
84 Gothic 2
Panade
86 L'Œil du dragon
Soupe au lait
88 La Guerre de 100 ans
Frog VS Pudding

CARNET DE BORD

112 La Rédac en Folie
Banane flambée
114 Planning
Marinade

SOLUCES

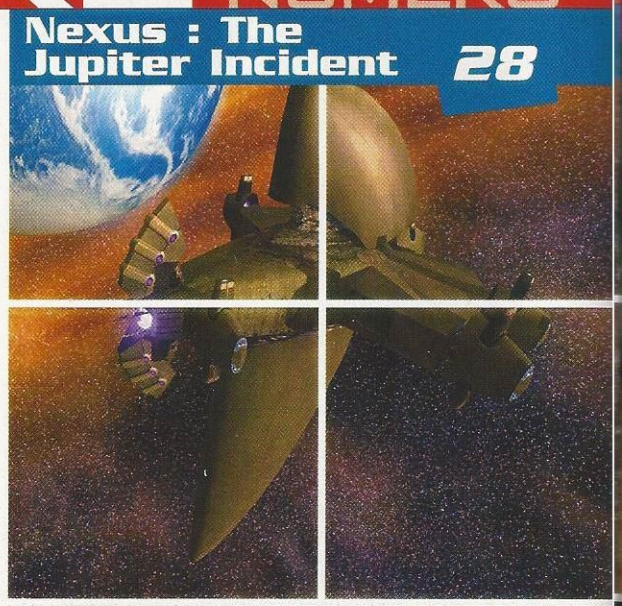
90 Actuces
Comme dans du beurre

MULTI

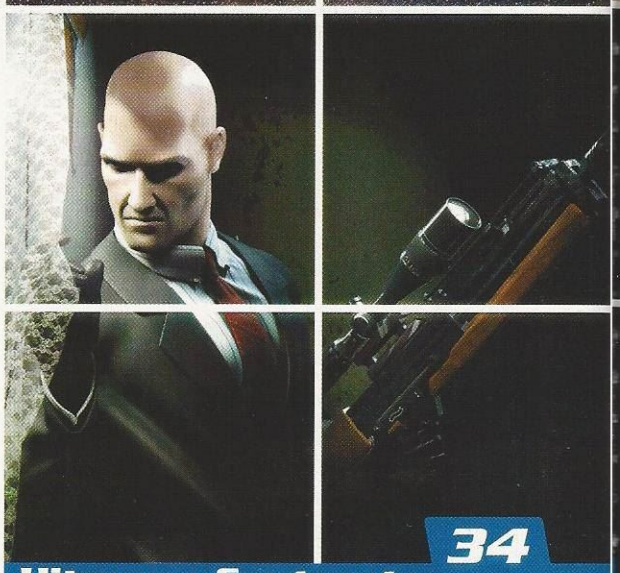
92 News
Raclette party
94 Ryzom
Brochettes de viande

SHOPPING

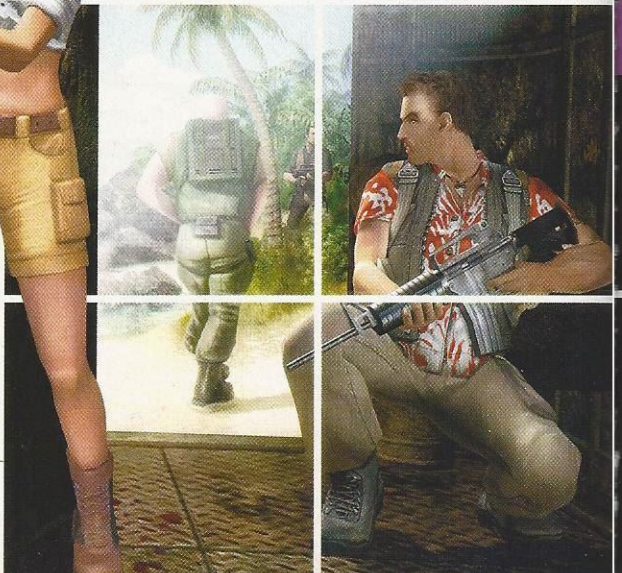
98 Hardware
Coup de jus



Nexus : The Jupiter Incident 28



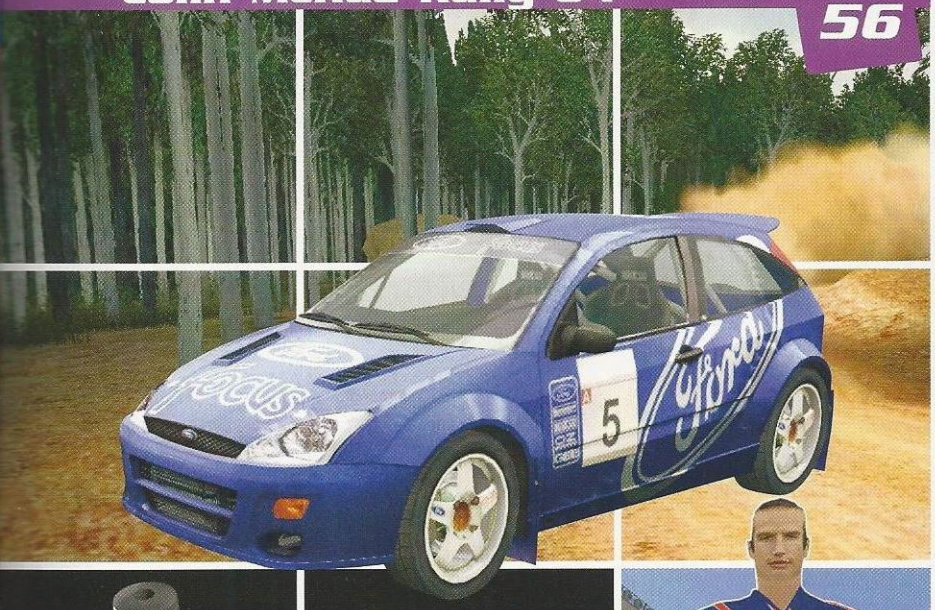
34 Hitman : Contracts



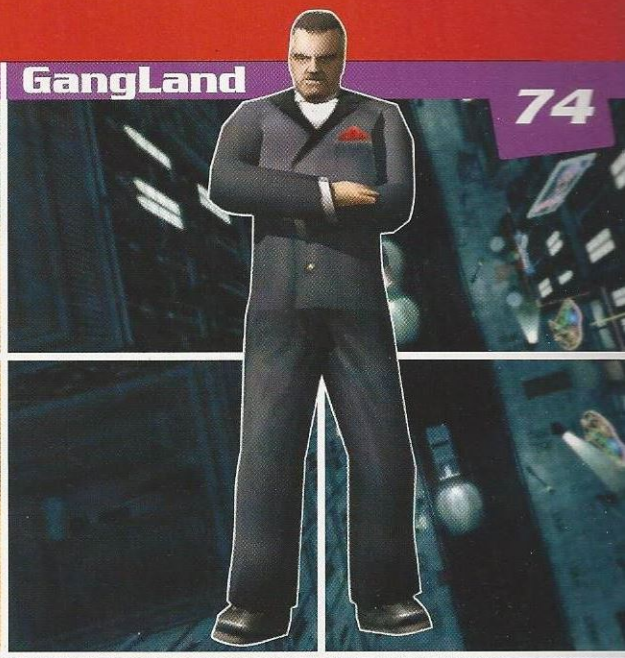
Far Cry 50

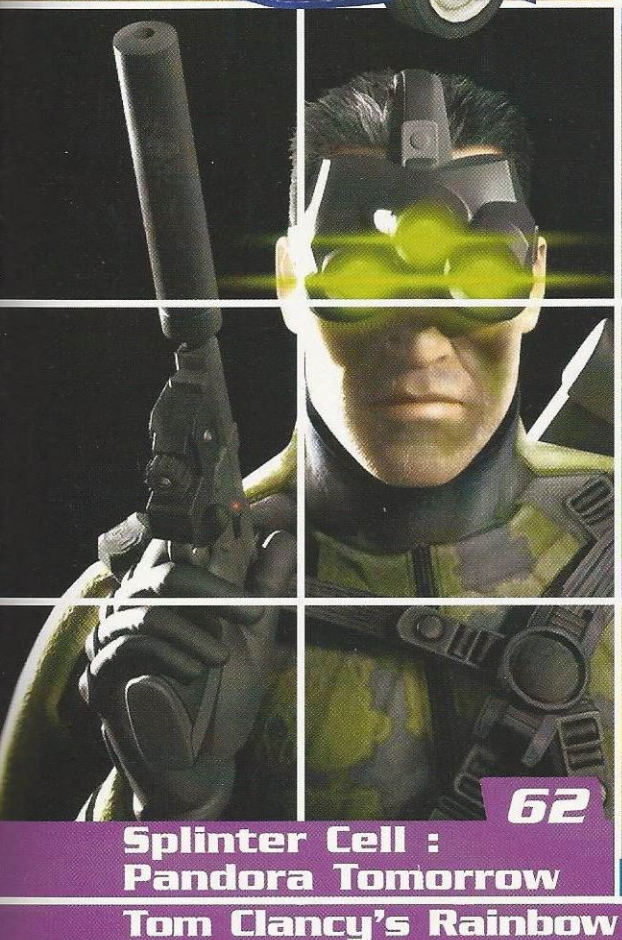
176

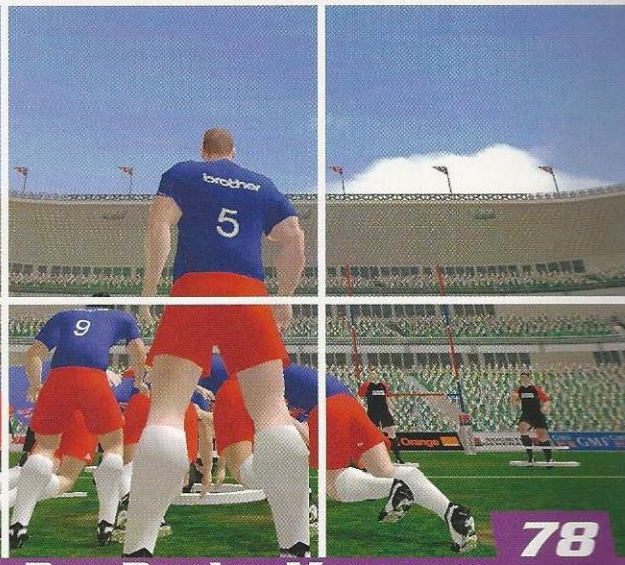
Colin McRae Rally 04 56



GangLand 74





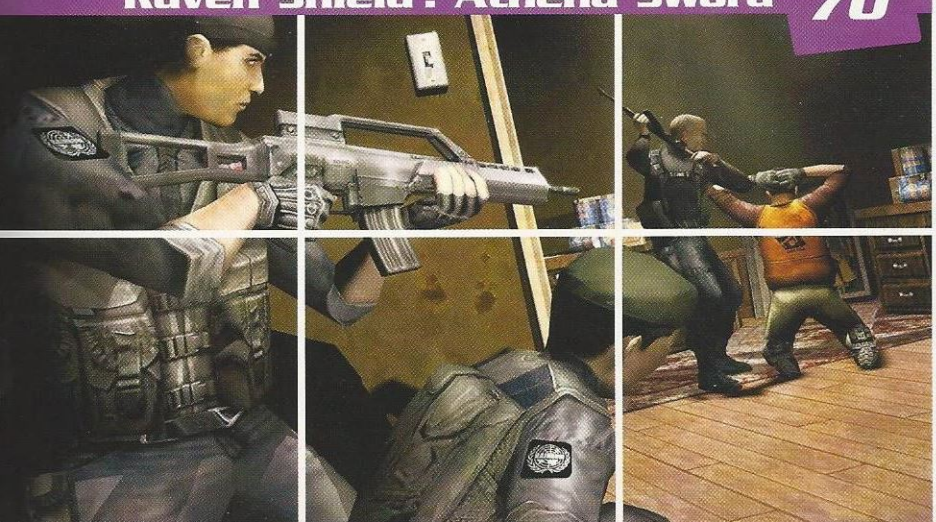


Pro Rugby Manager 78

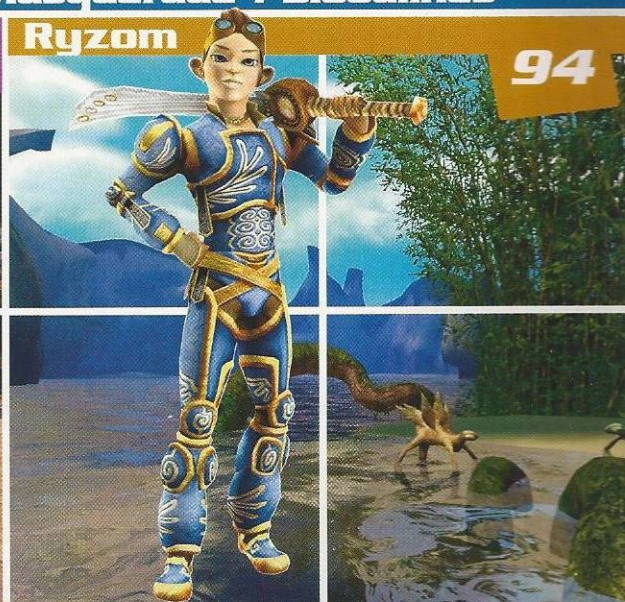
Splinter Cell : Pandora Tomorrow 62

Vampire The Masquerade : Bloodlines 26

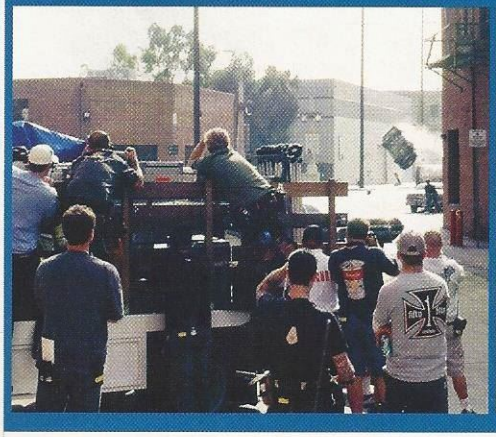
Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield : Athena Sword 70

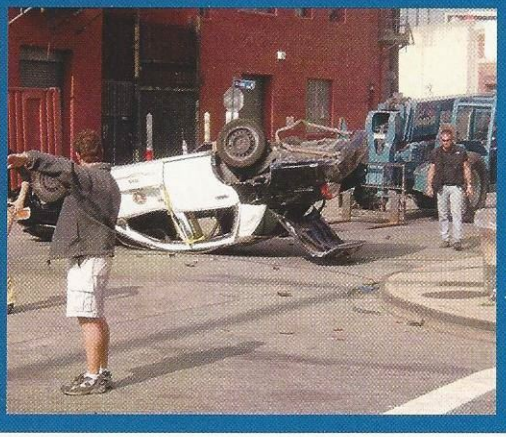


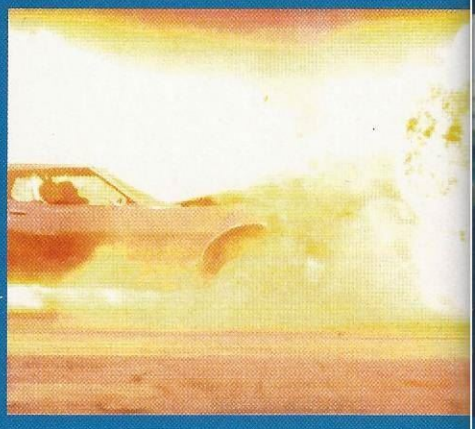
Ryzom 94



ACTUS ACTUS







Driv3r. Comme au

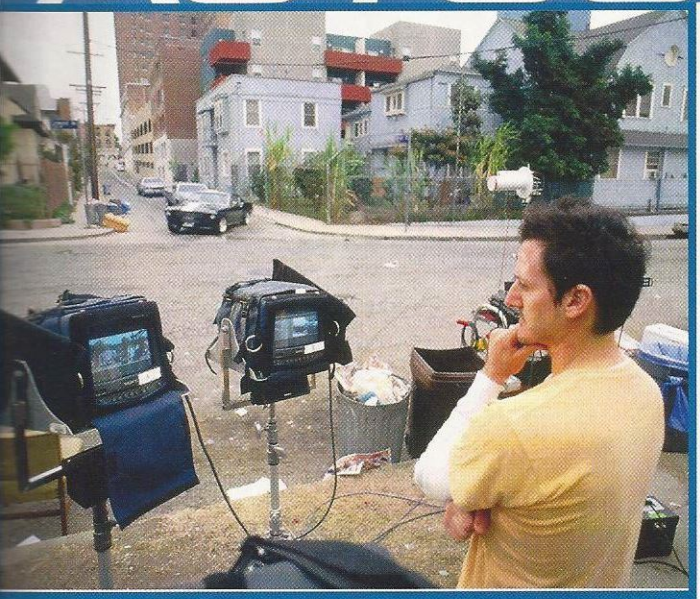
Atari a le chic pour faire les choses en grand ! On se souvient notamment du battage médiatique autour de *Matrix*, à grands coups de séquences vidéo inédites, pour un jeu dont la qualité, au final, laissait à désirer. Le troisième volet de Driver – "Driv3r", ça fait tout de suite plus classe, hein ? – risque cependant d'être très différent.

Nous vous en avions déjà parlé il y a deux mois. Et cette fois, l'éditeur a levé le voile sur un aspect plutôt séduisant : ses bandes-annonces. Celles-ci sont disponibles sur Internet et ont été réalisées par RSA, la boîte de production de Ridley Scott (*Alien, Blade Runner, Thelma & Louise, Hannibal*...). La première vient de sortir et s'avère plutôt spectaculaire.

Dans le rôle de chef d'une organisation criminelle, on y découvre une femme (parraine ou marraine ?). Sa minijupe constitue un record en matière de raccourci, mais on oublie cet ensemble de séquences pour se concentrer sur le perso principal qui commence par "emprunter" une voiture.

La mission tourne très vite au vinaigre, et le voilà pourchassé. Le rythme des séquences change du tout au tout. Pas de doute, le savoir-faire est digne des productions hollywoodiennes. Les voitures de police commencent à perdre toute gravité, et le spectacle est au rendez-vous !

Le réalisateur, Sean Mullens, n'est pas un inconnu. On lui doit en effet deux teasing vidéoludiques : Conker's Bad



EN CHIFFRES

36

C'est le nombre de récompenses décernées chaque année par l'AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences), les "Oscars" du jeu vidéo.

8

C'est le nombre de récompenses glanées par Prince of Persia, alors que toute la clique EA a raflé 11 prix, et Call of Duty, celui de Jeu de l'année.

EN BREF

Condition Zero. En vente le 26 mars !

Après un développement vraiment interminable, Counter-Strike : Condition Zero est sorti le 26 mars. Vendu 30 euros, le pack contient un CD avec des vidéos inédites de HL2. Pour les maniaques du frag, une édition "collector", limitée à 10 000 exemplaires, sera proposée pour 5 euros de plus, avec un casque équipé d'un micro.

Marvel. Des sorties à la pelle !

Les super-héros sont de plus en plus nombreux dans le paysage vidéoludique. La nouvelle division "jeu vidéo" de Marvel a annoncé les sorties de X-Men 2, Fantastic Four, Spider-Man 2 et Iron Man (Activision), The Punisher (THQ), Hulk 2 (Vivendi)... Sans oublier City of Heroes, un MMORPG dont nous vous parlions le mois dernier.

Bad Boys 2. What you gonna do...

Alors que les premiers screenshots nous laissaient craindre le pire, une nouvelle vidéo de Bad Boys 2 vient de nous rassurer. A défaut d'être exceptionnel, le jeu devrait être aussi efficace que le film. De l'action pure et dure, des explosions en pagaille et un plaisir non pas éternel, mais immédiat. Ouf !

DATE DE SORTIE : 9 avril 2004

cinéma

Fur Day (http://64.207.133.64/spotPopup.php?id=1008), plutôt trash, ainsi que Soul Calibur II sur Nintendo (http://64.207.133.64/spotPopup.php?id=1011), un grand classique.

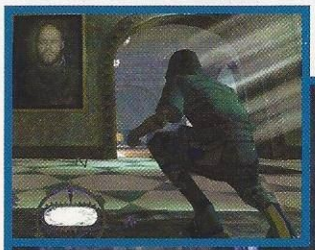
Pour que les rapprochements avec le cinéma soient encore plus apparents, on a droit à un casting de choc. Les acteurs participant à ce court-métrage s'appellent en effet Michelle Rodriguez et Michael Madsen ; ils doubleront également les voix des héros du jeu. Pour la première vidéo, allez sur www.driv3r.com, section "Run the Gauntlet".

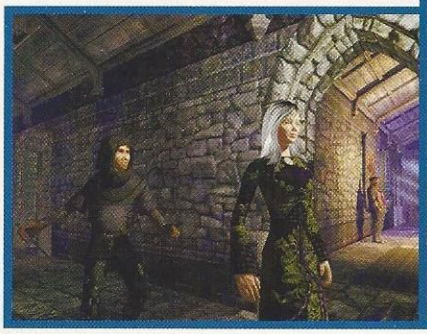
DATE DE SORTIE : Juin 2004

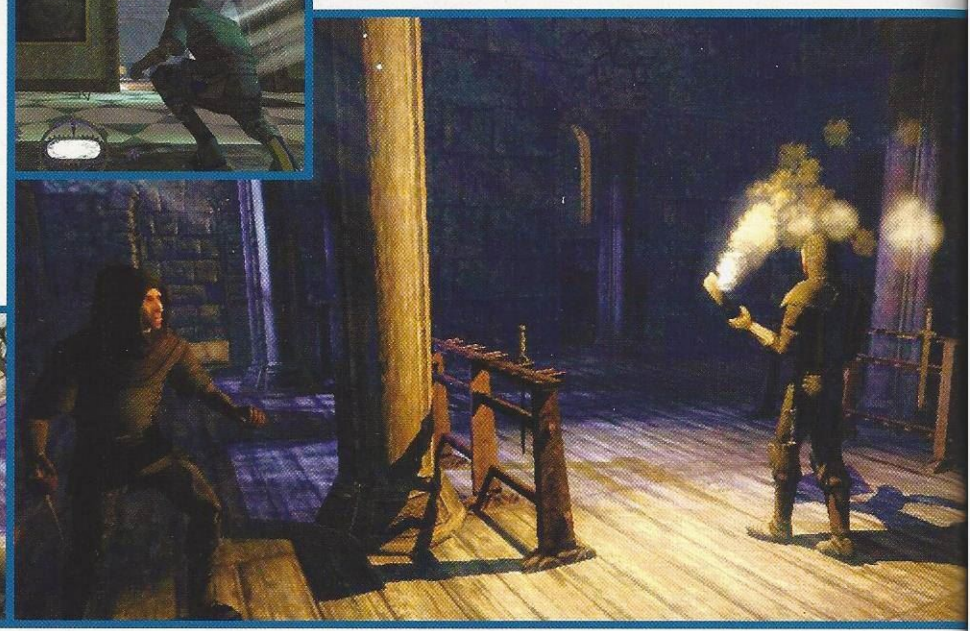
Dark Project : Deadly Shadows.
Faux-papiers !

Les voleurs sont souvent obligés de changer d'identité et d'obtenir des faux-papiers pour échapper aux autorités. Par mesure de précaution peut-être, certains le font même avant de commettre leurs méfaits. Comme Eidos qui a changé le nom de Thief 3 en Dark Project : Deadly Shadows. Mais que les fans se rassurent : la date de sa sortie n'a pas été repoussée.

DATE DE SORTIE : Printemps 2004







ShellShock : Nam '67.
L'horreur de la guerre

Le Vietnam est décidément très à la mode ces temps-ci. Après Take Two et EA, Eidos vient d'annoncer la sortie de ShellShock : Nam '67, un jeu très réaliste dont l'objectif est de dépeindre toute l'horreur de cette guerre. Pour l'atteindre, Eidos a confié ce projet à Guerilla, dont on attend impatiemment Killzone sur PS2.

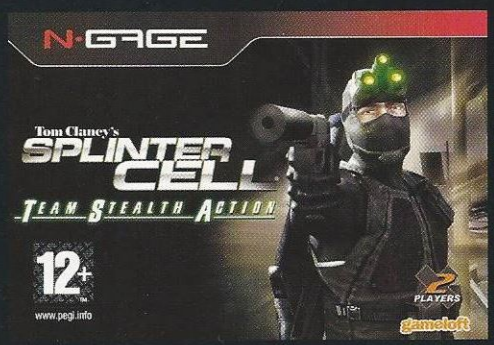
DATE DE SORTIE : Juin 2004

Mashed.
Convivial ?

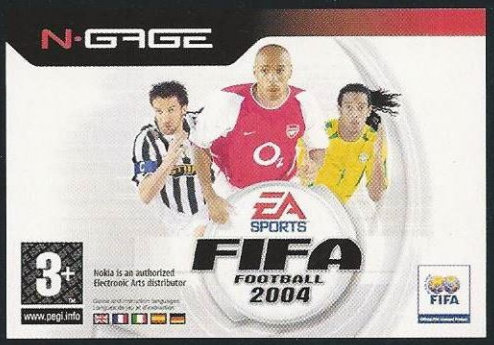
Dans la lignée de Trackmania, qui vous proposait de vivre des courses folles à plusieurs, SG Diffusion présente Mashed et ses voitures miniatures. Très axé arcade, ce titre ne brille pas vraiment par ses graphismes. Mais pour l'avoir essayé, nous pouvons affirmer qu'il sera fun. Il y aurait même un bouton pour insulter son adversaire !

DATE DE SORTIE : Juin 2004

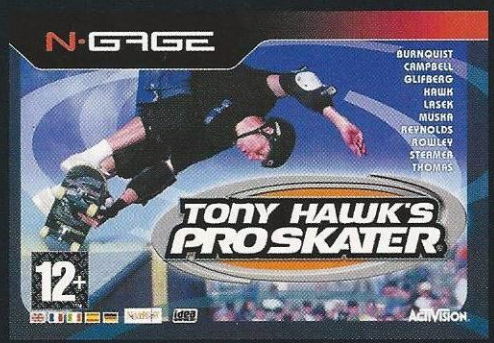
Vous pensiez tout connaître... essayez donc à plusieurs !



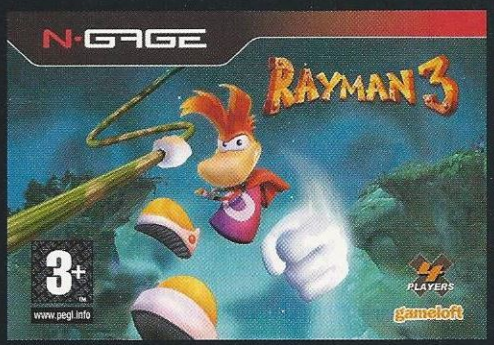
2 Uniquement sur console N-Gage™ : jeu à 2 en mode coopératif via Bluetooth [1]. Niveaux inédits de jeu.



2 Uniquement sur console N-Gage : mode 1 contre 1 via Bluetooth.



2 Uniquement sur console N-Gage : jeu à 2 en mode multijoueurs via Bluetooth.



4 Uniquement sur console N-Gage : 5 niveaux en mode multijoueurs via Bluetooth.

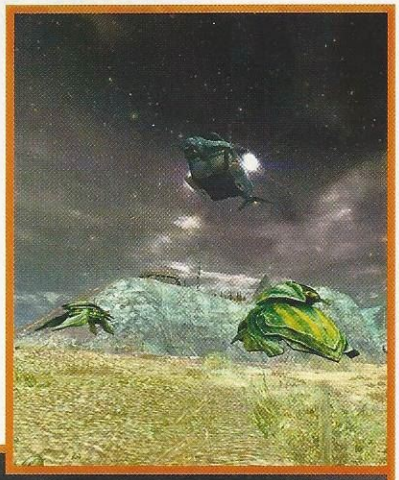
Mode multijoueurs sans fil
Les jeux des plus grands éditeurs
Affichage 3D
Bluetooth
Lecteur MP3 – Radio FM
Téléphone mobile tri-bande
n-gage.com

N-GAGE NOKIA

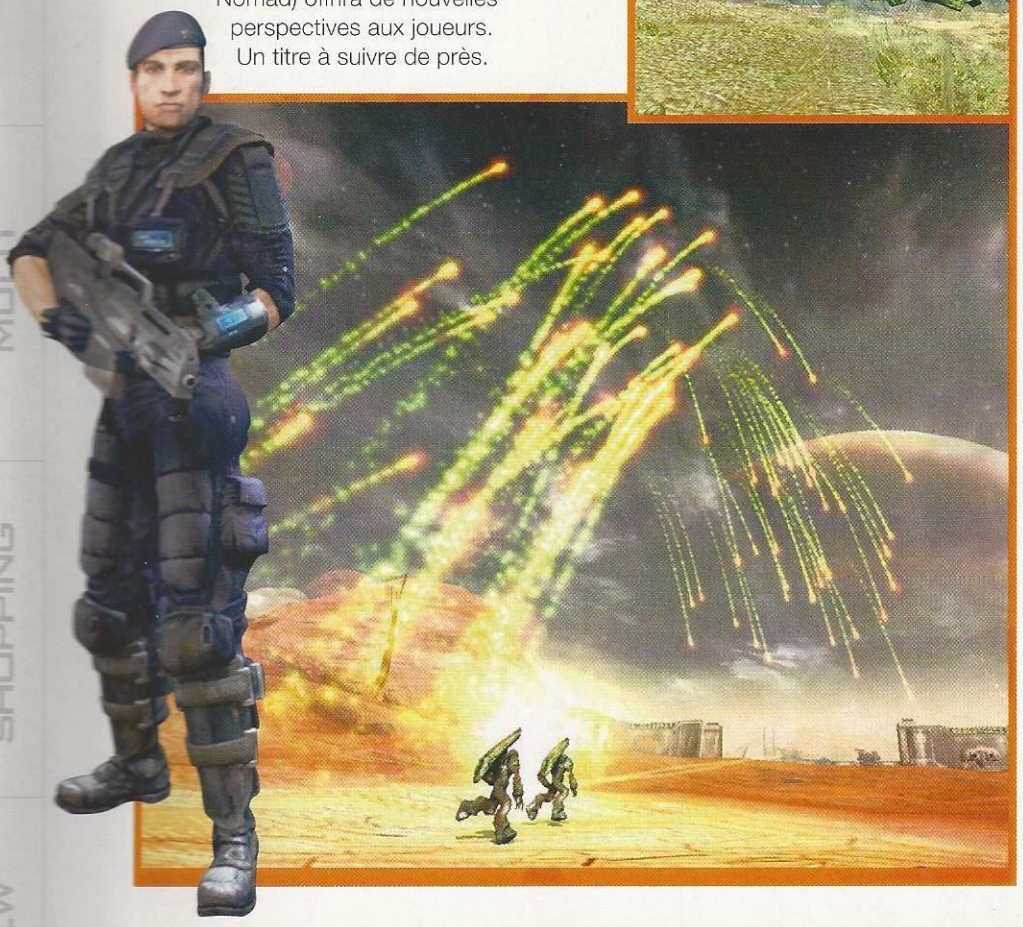
où tu veux qui tu veux

***ghosts : fantômes.**
(1) Bluetooth : la disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. Tom Clancy's Splinter Cell™ © 2002 Gameloft. Tous droits réservés. Sous licence de Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment aux Etat-Unis et/ou dans d'autres pays. Rayman®3 © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft est une marque déposée de Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques de Ubi Soft Entertainment aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques déposées de Electronic Arts Inc aux Etats-unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA™. Développé sous licence Electronic Arts Inc. Tous noms de joueurs et ressemblances sont utilisés sous licence de : la Fédération Internationale des Footballeurs Professionnels (FIFPro), des équipes nationales, des clubs et/ou des ligues. Tous les produits parrainés, noms de sociétés, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tony Hawk's Pro Skater® : © 1999-2003 Activision, Inc. et ses affiliés. Activision et Pro Skater sont des marques déposées de Activision Inc. et ses affiliés. Tous droits réservés. Tony Hawk est une marque de Tony Hawk. Toutes les autres marques ou noms commerciaux sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 – **GREY**

Ground Control 2. Exodus...



Après le succès de Ground Control, Massive Entertainment remet le couvert et fait peau neuve, comme le prouvent ces screens de toute beauté. Par ailleurs, bon nombre d'améliorations étayent un gameplay déjà riche et le choix entre trois races (Northern Star, Terra Empire et Viron Nomad) offrira de nouvelles perspectives aux joueurs. Un titre à suivre de près.



Knight of Honor. Deux screens à l'honneur

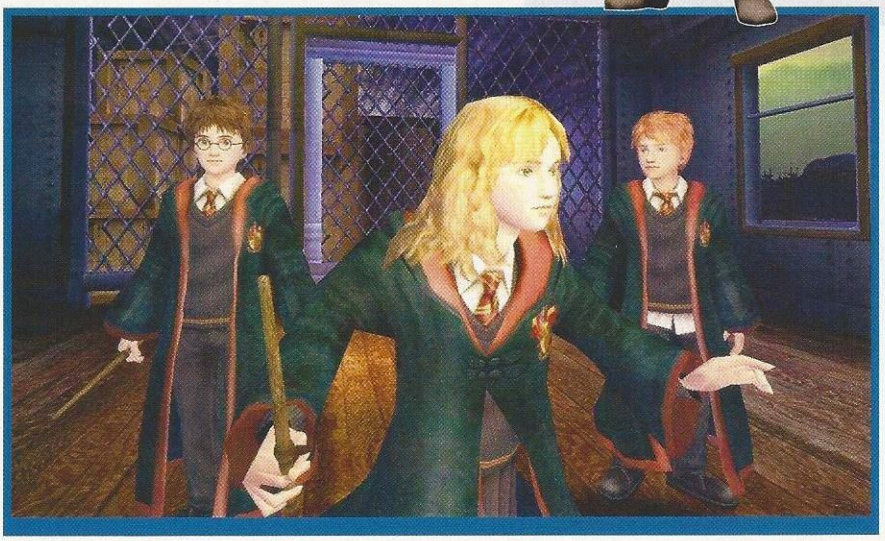
Sunflowers ne cesse de nous allécher avec, chaque mois, quelques nouveaux screens de son prochain titre, Knight of Honor. Et à chaque nouvelle cuvée, les graphismes semblent gagner en finesse. Rappelons que ce jeu de stratégie est l'œuvre des Autrichiens à qui l'on doit Anno 1602 et 1503.

SORTIE : Printemps 2004

Harry Potter. Azkaban sort de l'ombre

A chaque année, son jeu Harry Potter. EA vient d'annoncer l'adaptation du prochain film du sorcier à la cicatrice. Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban permettra aux fans de la série d'incarner pour la première fois Ron et Hermione. En passant de l'un à l'autre et en combinant les sorts, Sirius Black aura là des alliés de poids.

DATE DE SORTIE : 28 mai 2004



J. Walter Thompson - Taxi / Gettyimages

ADSL 1024K. À CE PRIX LÀ, ÇA NE VA PAS PLAIRE À TOUT LE MONDE.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	24,95 € SANS ENGAGEMENT DE DURÉE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuel TTC au 25/02/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024 Kb/s et à l'offre Wanadoo forfait Extense 1024 Kb/s, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotion. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée uniquement pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. France Telecom : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Frais de mise en service offerts(1) • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC(2) • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 20

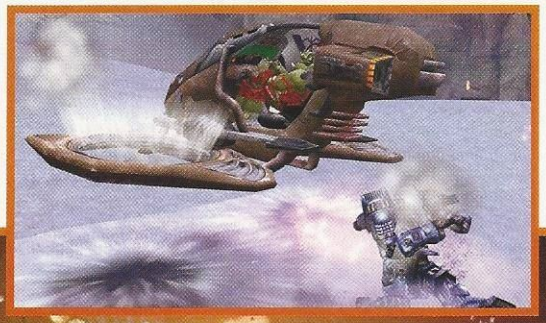
.TELE2.INTERNET

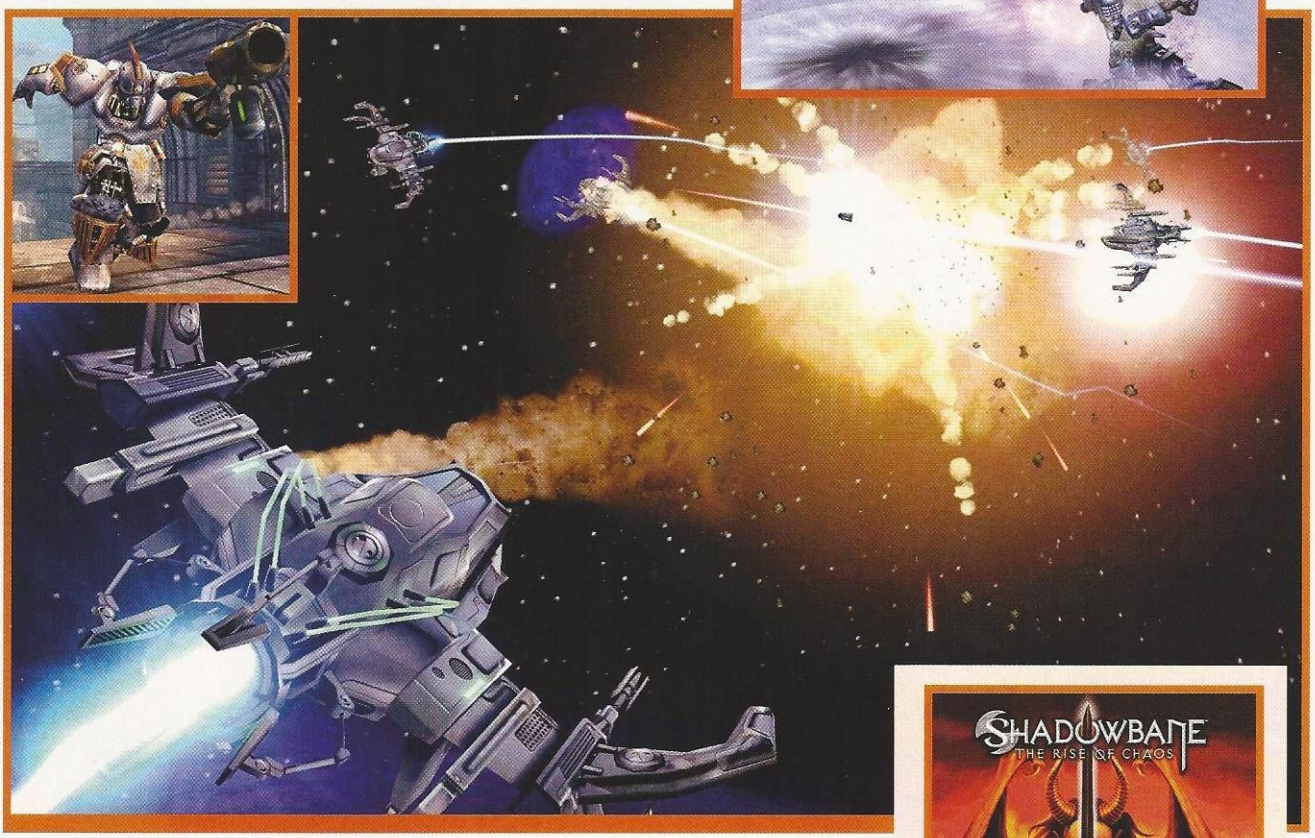
(1) Offre réservée aux clients ADSL de TELE2 dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées de TELE2. Offre valable jusqu'au 30/06/04. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 30/06/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914 058.

UT 2004. Enfin disponible !

Repoussée à maintes reprises, la sortie du dernier Unreal Tournament, baptisé sobrement 2004 en cette année… 2004, a été annoncée pour le 19 mars… 2004, bien sûr. A l'heure où vous lirez ces lignes, il devrait donc être disponible en magasin. Rassurez-vous : la démo est déjà en ligne et le jeu est passé "gold" le 4 mars dernier. Alors cette fois, c'est la bonne !

DATE DE SORTIE : 19 mars 2004, normalement…

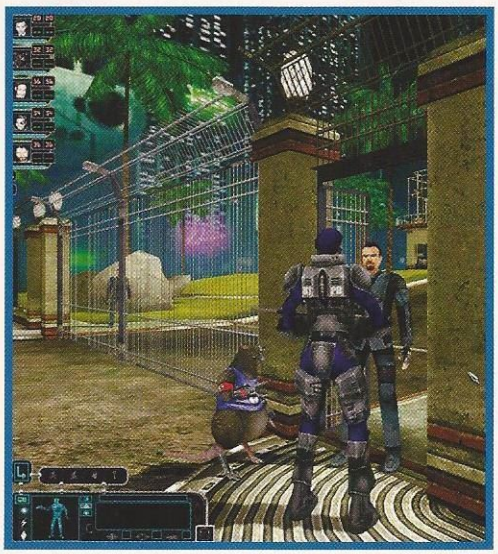


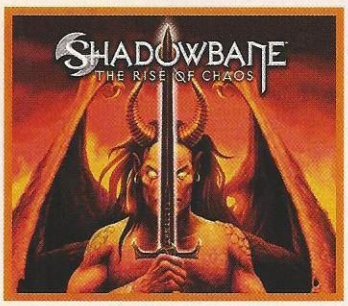


Cops. "Sarko 2170"

Cops 2170 : The Power of Law vous proposera d'endosser l'uniforme d'une flic aux méthodes plutôt singulières dans un futur en pleine décadence. Les cinématiques sont magnifiques, les images in-game un peu moins, mais l'univers est assez fouillé pour permettre aux joueurs de plonger la tête la première. Reste à savoir s'il s'agira d'un RPG, de Stratégie ou de Tactique ? Ou un mélange, comme on en voit beaucoup.

DATE DE SORTIE : Mai 2004, aux Etats-Unis…





Wolfpack. Ubi a vu le loup

Affamé, l'éditeur Ubi Soft poursuit sa conquête du marché vidéoludique en dévorant tout ce qui bouge. Dernière victime de cette montée en puissance : les studios Wolfpack, à l'origine de Shadowbane et de The Rise of Chaos, son extension. Aucun changement en ce qui nous concerne, puisque le jeu massivement Multijoueurs sera toujours supporté par la division online ubi.com, classée dans le Top 5 des portails de jeux.

www.kott-game.com

"Le nouveau grand jeu d'action par les créateurs d'Enclave!"

Knights of the Temple

Infernal Crusade

Caméra en vue à la 3ème personne avec un rendu cinématographique étonnant!

Quatre pouvoirs magiques surnaturels!

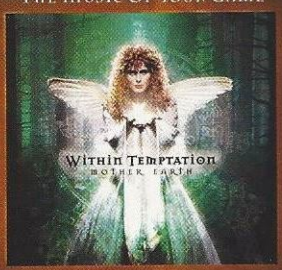
Vivez la dure réalité du maniement de l'épée!

Une quantité innombrable de cutscenes et d'animations!

Jeux Video Magazine
Numéro Spécial été - Août Septembre 2003
« Knights of the Temple ne fait pas dans la dentelle, et on se régale »

PC Jeux, Eté 2003
« Le résultat est des plus convaincant avec des textures fines et des personnages bien modélisés »

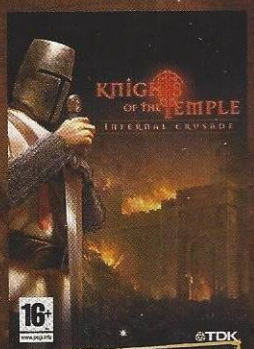
Within Temptation
- The Music Of Your Game -



www.within-temptation.com

Europe. 12ème siècle av. J.C. Le haut Moyen-Age. Une ère de souffrance et de salut...

- Utilisez la panoplie complète des armes de chevalerie parmi lesquelles l'épée, la masse, la hache et le bouclier!
- Passez en mode vision à la 1ère personne et éliminez vos ennemis discrètement et en toute sécurité grâce au mode d'attaque d'archer!
- Appréciez les animations physiques et les combats réalistes comportant plus de 16 mouvements hyper-réalistes et animations fluides!
- Faites évoluer votre héros grâce au nouveau système exclusif de compétences!
- Profitez d'une bande sonore originale épique comportant 18 titres différents!
- Défiez vos amis en mode combat « Duel » en arène (2 joueurs)! (Sur Sony PlayStation®2 uniquement)
- Téléchargez le "Mode Survie" et débarrassez-vous d'autant d'ennemis (PNJ = personnages non joueurs) que possible pour inscrire votre nom dans la Liste Xbox en Ligne des Meilleurs Joueurs! (Sur Microsoft Xbox Live uniquement)



SORTIE EN AVRIL 2004

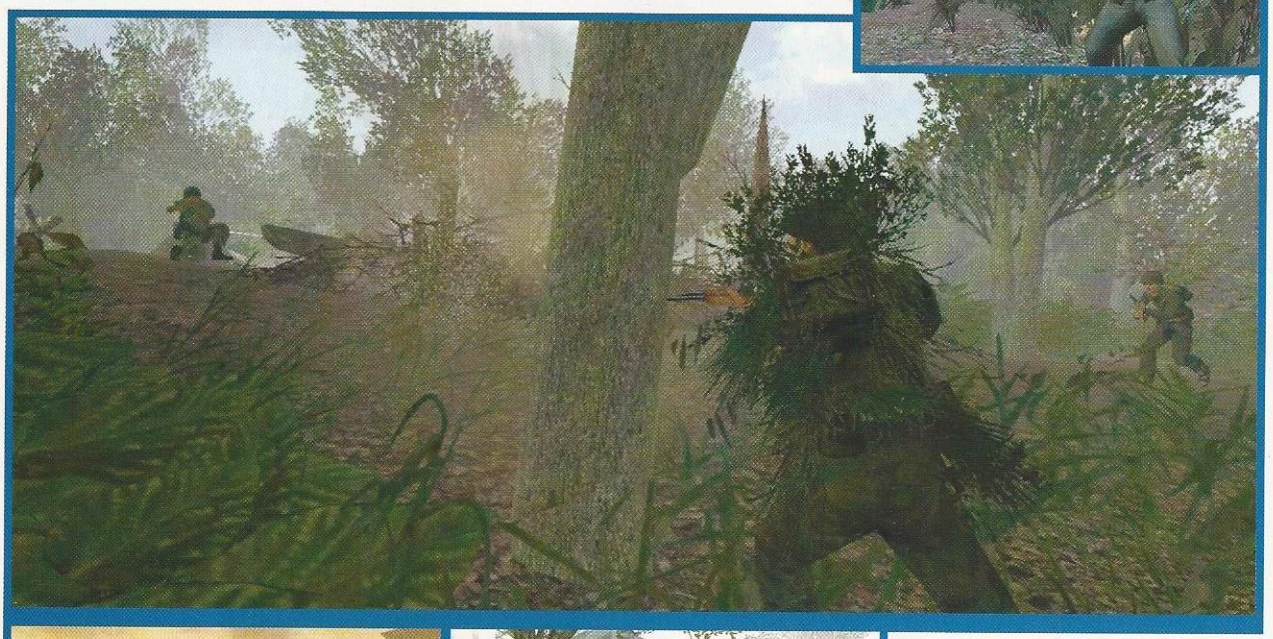
XBOX LIVE · PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE · PC CD ROM · TDK

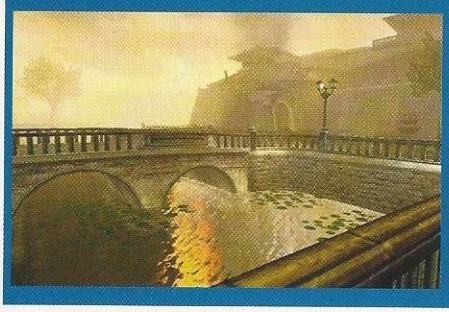
© 2003 TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners.
NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation soit des marques détenues par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés en vertu de licences Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment.

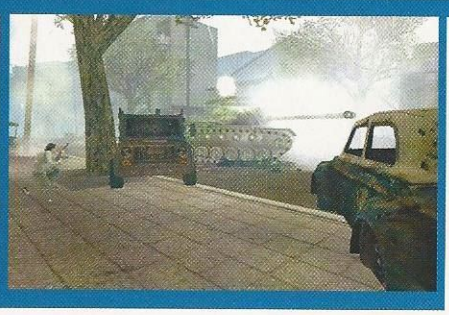
Men of Valor. Ils ont des chapeaux ronds, et pointus !

Vivendi se met aussi à l'heure du Vietnam avec Men of Valor. Développé par le studio 2015 (MoH: Débarquement Allié), ce titre nous mettra dans la peau d'un marine américain lâché en pleine jungle. Compte tenu du savoir-faire des développeurs, on gardera un œil sur ce projet, mais visuellement, on paraît encore bien loin de Call of Duty.

DATE DE SORTIE : Printemps 2004





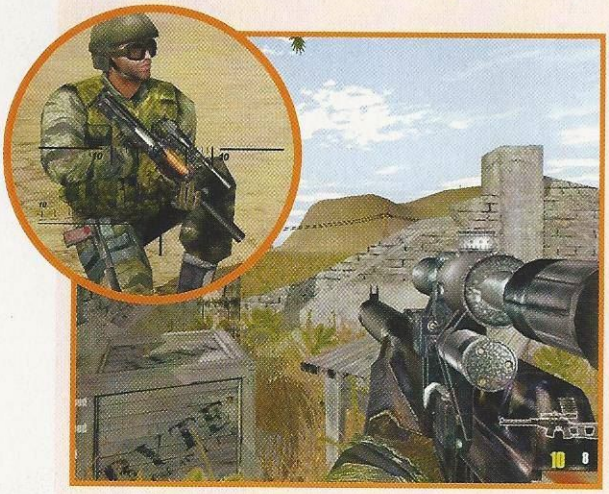


American McGee. Histoire d'Oz

Après avoir revisité il y a quelques années le conte pour enfants *Alice au Pays des Merveilles*, de Lewis Caroll, American McGee pensait remettre le couvert avec Oz. Le projet n'ayant finalement pas trouvé preneur, McGee a accepté le poste de directeur créatif chez Enlight (Restaurant Empire, Jeanne d'Arc, Hotel Giant, Warlords Battlecry III et la série Capitalism).

DATE DE SORTIE : Fin 2004

Specnaz. Sur la place, rouge sang...



Les FPS orientés "tactique" aux noms bizarroïdes sont monnaie courante. Après Söldner et ses consonances allemandes, voici Specnaz, un titre à l'accent russe très prononcé. On nous promet des dizaines de missions dans différents pays (Afghanistan, Iran...) et, en attendant sa sortie en France, voici quelques images pour se faire une idée plus précise.

DATE DE SORTIE : Fin 2004

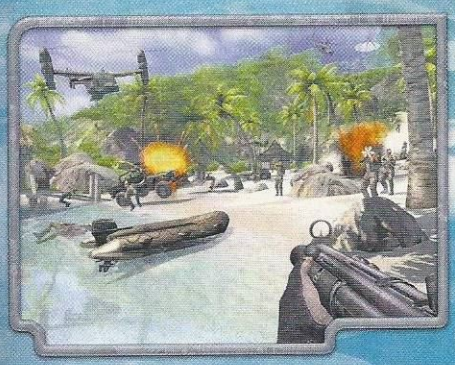
Goûtez au Paradis... Et découvrez l'Enfer.

FARCRY™

"Tout est parfait."

"Un jeu au réalisme incroyable."

Gen4 L'essentiel des jeux PC



En partenariat avec

Disponible le 25 mars

16+ www.pegi.info

AMD 64

The way it's meant to be played nVIDIA

DVD ROM

Meilleur jeu PC du salon ects 2003 interactive entertainment awards

www.farcry-thegame.com

CRYTEK

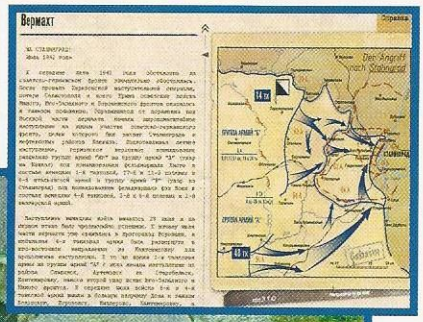
UBISOFT

© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft, ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. CryEngine, Polybump technology and Crytek are either registered trademarks or trademarks of Crytek GMbH. All rights reserved.

Stalingrad. Un de plus pour 1C !

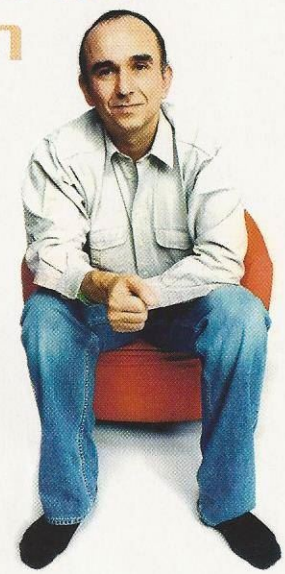
1C ne chôme pas. Cet éditeur russe fait parler de lui tous les mois en annonçant, à chaque fois, la sortie d'un nouveau titre. Après A.I.M., Perimeter et Soldiers : Heroes of WWII , on apprend l'existence d'un Stalingrad. Ce jeu de stratégie en temps réel (36 missions, 150 unités...) s'annonce d'autant plus prometteur qu'il est basé sur le moteur de Blitzkrieg.

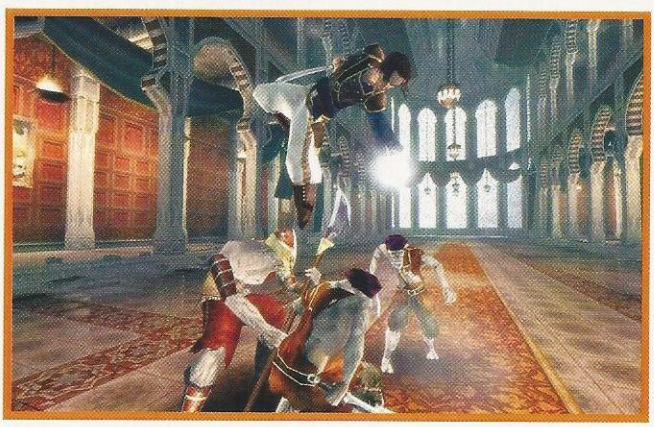
DATE DE SORTIE : Courant 2004



Hall of Fame. Molyneux au panthéon

Peter Molyneux, Managing Director des studios Lionhead (Populous, PowerMonger, Black & White...), était à l'honneur le 4 mars dernier. Au Palm Casino Resort de Las Vegas, il a reçu le Hall of Fame (équivalent d'un Oscar au cinéma) des mains de l'Academy of Interactive Arts and Sciences. Cette jolie récompense vient saluer le travail de l'artiste. Bravo !





Bruckheimer. Le Roi de la PoP

Lors du D.I.C.E de Las Vegas, Ubi Soft a confirmé la mise en chantier de Prince of Persia 2. Le jeu pourrait même investir les linéaires de nos supermarchés dès Noël 2004. Par ailleurs, Jerry Bruckheimer, producteur de *Top Gun*, de *Bad Boys* et de *Pirates des Caraïbes*, vient d'acquérir les droits des Sables du Temps et aura la lourde tâche de le porter à l'écran.

DATE DE SORTIE : Fin 2004

WARS & WARRIORS

JEANNE d'ARC

An de grâce 1429. La Guerre de 100 ans fait rage et les anglais prennent petit à petit le contrôle de la France. Mais voilà qu'une jeune pucelle s'oppose à cette domination et renverse le cours des événements. Cette femme, c'est Jeanne d'Arc. Saurez-vous la mener à la victoire finale et éviter sa tragique destinée ?

COMBATTEZ!

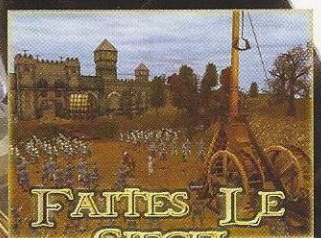
Soyez le guerrier

Réalisez d'impressionnantes combo pour vaincre votre ennemi au coeur de l'action!

COMMANDEZ!

Soyez Jeanne d'Arc

Vivez la vie de celle qui libéra la France du joug des anglais au travers de batailles historiques!



FAITES LE SIEGE!

Soyez le Général

Commandez vos troupes au combat et pendant les sièges dans un mix unique d'action et de stratégie temps réel!

REMPORTEZ LA VICTOIRE!

Devenez une légende

Passez à la postérité et faites en sorte que l'Histoire se souvienne de vous!

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

12+ www.pegi.info

www.enlight.com
www.joa-game.com

COPYRIGHT © 2003 ENLIGHT INTERACTIVE INC. ALL RIGHTS RESERVED.

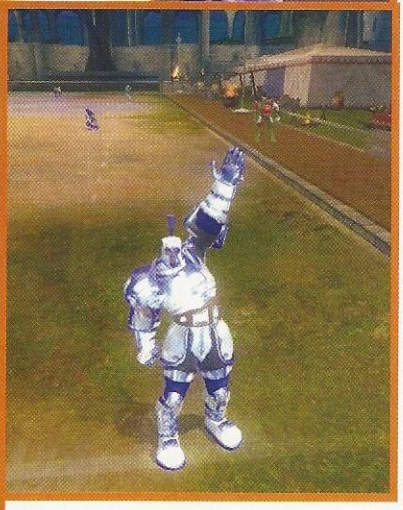
PC CD ROM

ENLIGHT

Chaos League. Cyanide change de style

Après la sortie de Pro Rugby Manager, Cyanide va changer de style avec Chaos League. Le ballon est toujours ovale, mais les joueurs seront tout droit sortis de l'univers heroic-fantasy. Cependant, le but est toujours de gérer une équipe d'un sport ultra violent et visuellement proche du foot US (ou de Speed Ball sur Amiga). Un concept totalement barré auquel les développeurs ne nous avaient pas habitués, d'où notre curiosité…

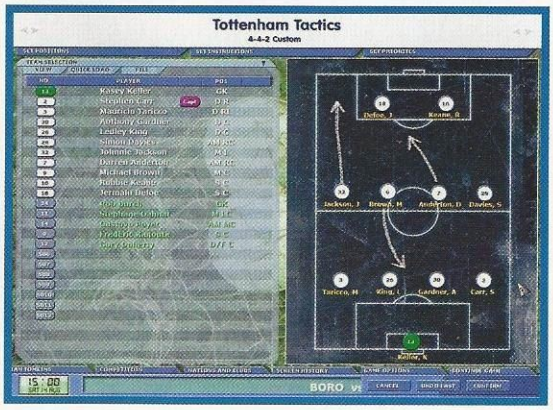
DATE DE SORTIE : Juin 2004



L'Entraîneur 5. Première image.

Pour contrer l'annonce de Sega, qui sortira Football Manager avec le concours des anciens développeurs de L'Entraîneur, Eidos a dévoilé quelques screens du prochain Entraîneur, dont il a conservé les droits. Le match s'annonce palpitant, même si le résultat ne fait aucun doute aux yeux de certains. Enfin, laissons leur une chance et attendons la grande finale !

DATE DE SORTIE : Automne 2004



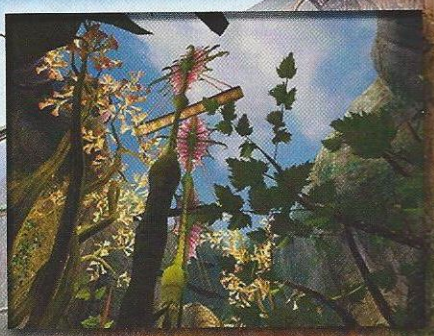
New Star Soccer 2. Une démo étonnante !

Ce jeu a été développé par un certain Simon Reid. Suivant les traces d'un jeu comme L'Entraîneur, New Star Soccer 2 propose de gérer la carrière d'un joueur. Ce n'est pas très joli graphiquement, mais peu importe ! Le concept est aussi simpliste que génial, il fallait simplement y penser. La démo, qui est présente sur le CD, vous permettra de vous faire une idée.

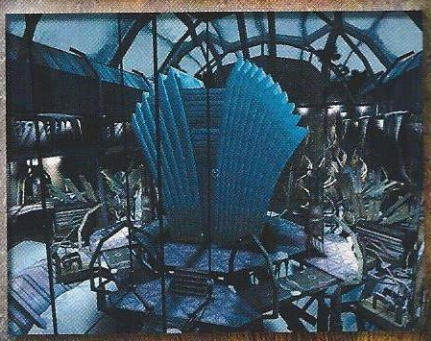
HTTP://www.newstarsoccer.com

SCHIZM™ II

CHAMELEON

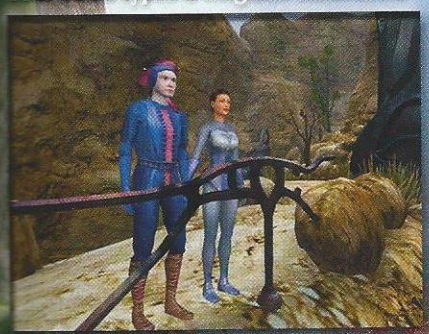


L'Aventure atteint de nouveaux horizons



Une 3D temps réel révolutionnaire

Plus de 30 types d'énigmes différentes



Un univers de science-fiction envoûtant

La nouvelle génération de jeux d'aventure arrive : découvrez l'expérience Schizm 2

http://schizm2.tacgames.com

THE ADVENTURE COMPANY™

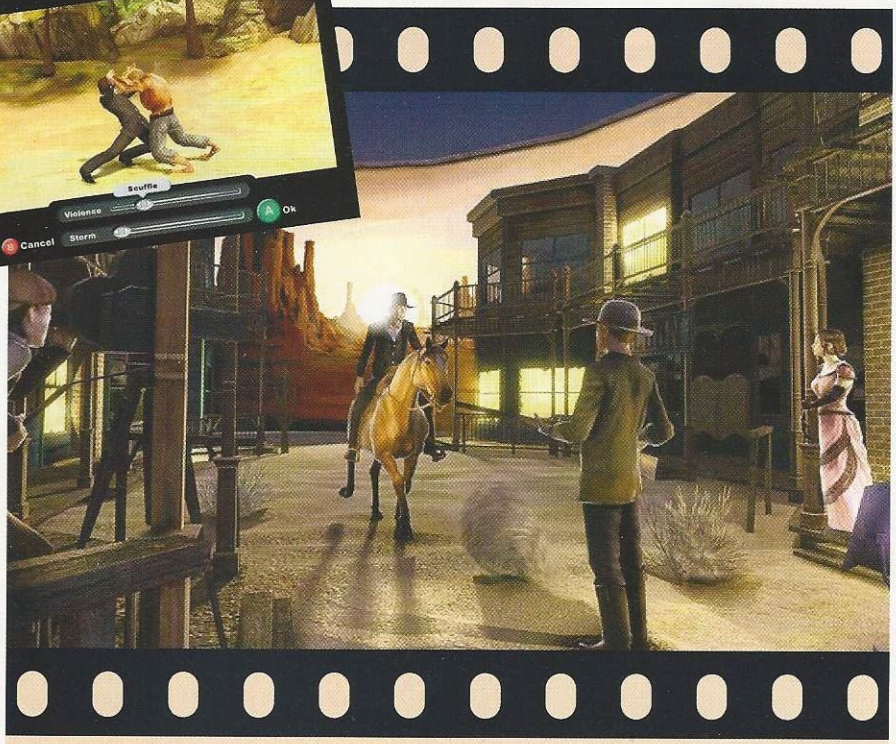
jupiter DETALION

3+ www.pegi.info

PC CD

© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company design and mark are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. This product contains the LITHTECH™ Jupiter System licensed from LithTech, Inc. LITHTECH Jupiter System © 1997-2004 LithTech, Inc. LITHTECH and the LithTech logo are trademarks of LithTech, Inc. Microsoft, Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

Torque. Jacky sur sa moto !



Jowood vient d'acquérir les droits du film Torque, avec Ice Cube. Bon, il y a peu de chance que ce film obtienne un oscar mais son scénario se prête parfaitement à un jeu d'action. Des motos, des gangs, des cascades... Prévu sur PC et consoles, Torque : Savage Roads pourrait être un bon défouloir mais pour l'heure, aucune image ne nous est parvenue. Alors, restons prudents !

DATE DE SORTIE : Courant 2004

Sam & Max. Une pétition en ligne

L'annulation soudaine de Sam & Max Freelance Police n'a pas été du goût de tout le monde. Peu de temps après cette annonce, une pétition a circulé sur le Net et a recueilli quelques milliers de signatures. Si vous aussi, vous espérez convaincre Mister Lucas de revenir sur sa décision, rendez-vous sur le site suivant : **www.petitiononline.com.**

DATE DE SORTIE : Jamais !

Pogo. Souvenirs, souvenirs...

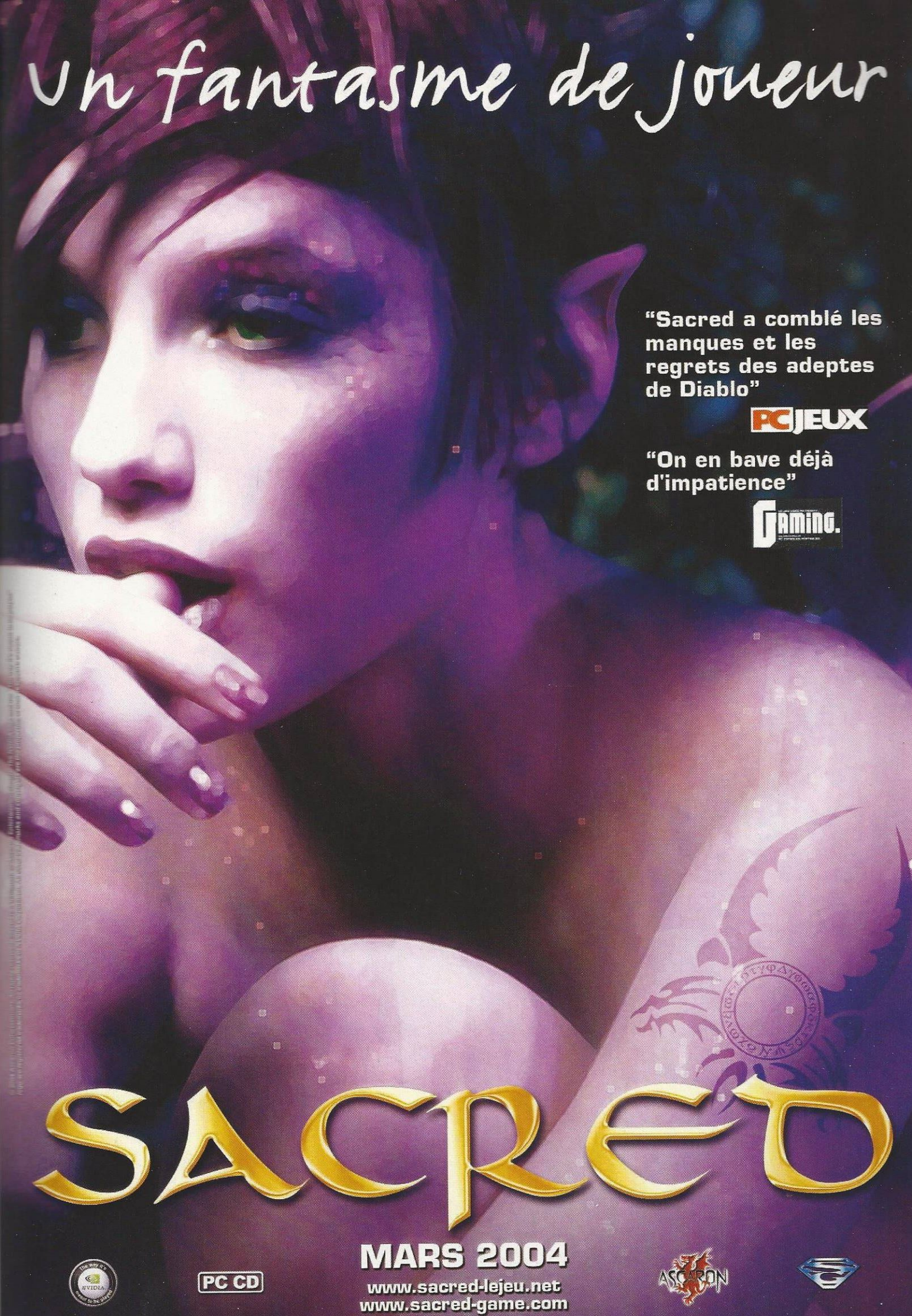
Un jeu bien stupide, comme on les aime. Le principe consiste à danser un pogo endiablé et à tout ravager dans son appart'. Chaque objet coûte un certain prix. En le cassant, votre compte en banque baisse. Et quand vous êtes ruiné, la partie s'arrête. En fond sonore, les Béru. Pour revivre tous les délires de votre jeunesse, rendez-vous à l'adresse ci-dessous.

HTTP://inutile.chez.tiscali.fr/jeux/pogo/

The Movies. Tu te fais un film, mon vieux...

Spécialiste des "god games", Peter Molyneux tente une approche plus originale en nous confiant la direction d'un studio de cinéma, avec The Movies. Après s'être fait discret ces derniers temps, ce jeu commence à refaire parler de lui. Huit types de films seront proposés : Action, Comédie, Film de guerre, Horreur, Romance, Science-fiction, Thriller et Western et, d'après les premières infos, il sera possible de mêler les genres et d'obtenir de vrais nanards. On va enfin pouvoir se prendre pour Max Pecas ou pour le réalisateur des *Charlots contre Dracula*.

DATE DE SORTIE : Courant 2004

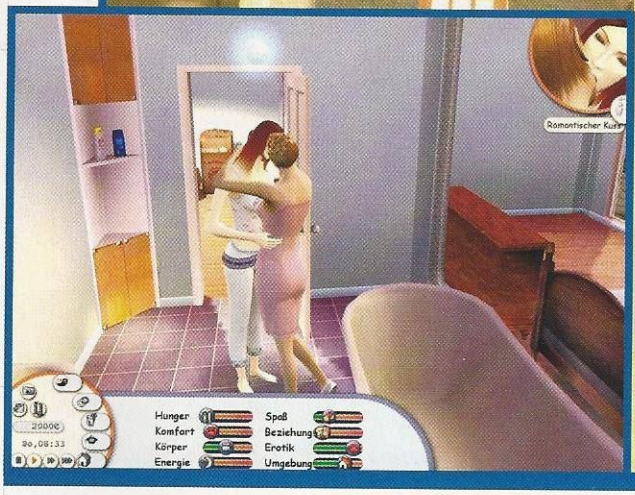

Un fantasme de joueur
"Sacred a comblé les manques et les regrets des adeptes de Diablo"
PC JEUX
"On en bave déjà d'impatience"
GAMING.
SACRED
MARS 2004
PC CD
www.sacred-lejeu.net
www.sacred-game.com
ASCARON

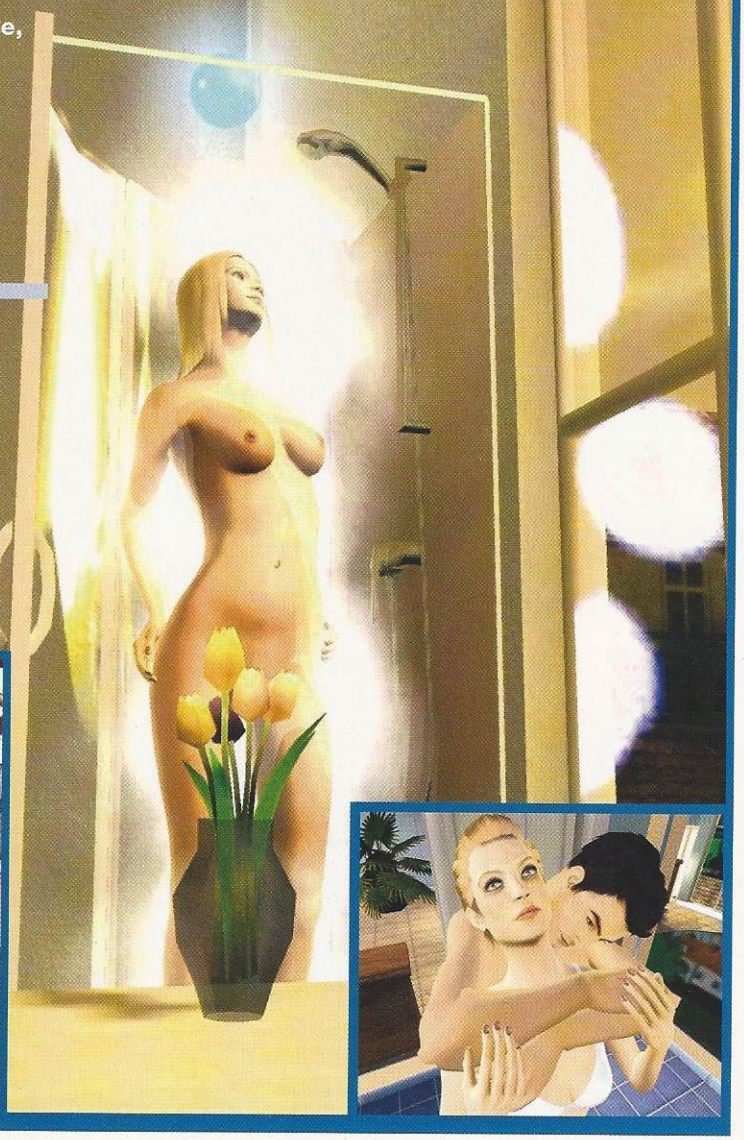
ACTUS ACTUS

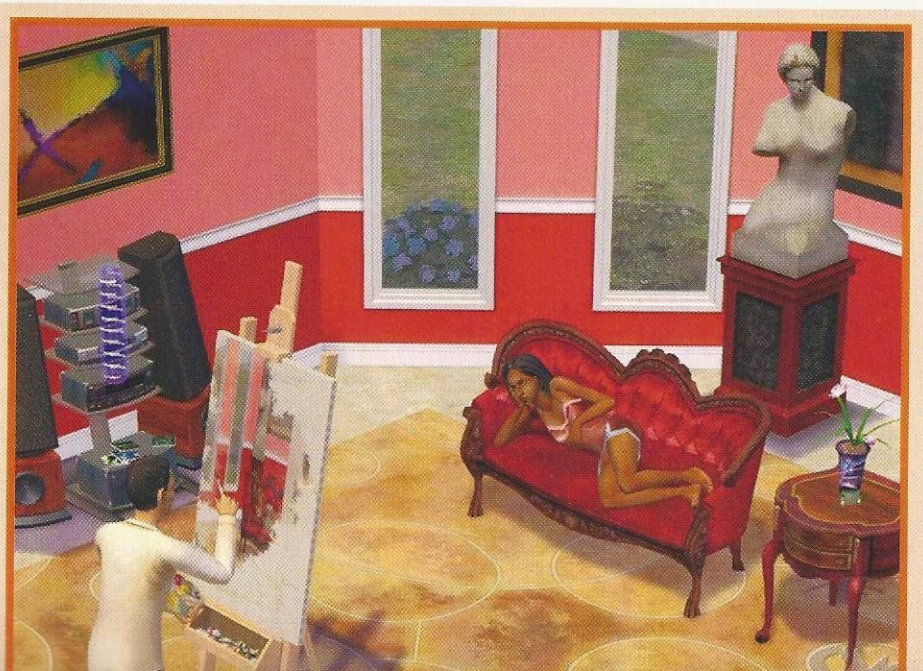
Singles. Où est la piscine ?

Pour les célibataires endurcis et pas vraiment fiers de l'être, Ubi Soft a tout prévu. Après une fin d'année tonitruante, l'éditeur change de cible avec Singles, un titre à mi-chemin entre les Sims et un de ces mauvais films qui passent sur M6 le dimanche soir. Le principe : deux célibataires (pas forcément de sexe opposé) deviennent colocataires et partagent tout : le loyer, les factures et leur lit !

DATE DE SORTIE : Avril 2004







Sims 2. Your heart will go on

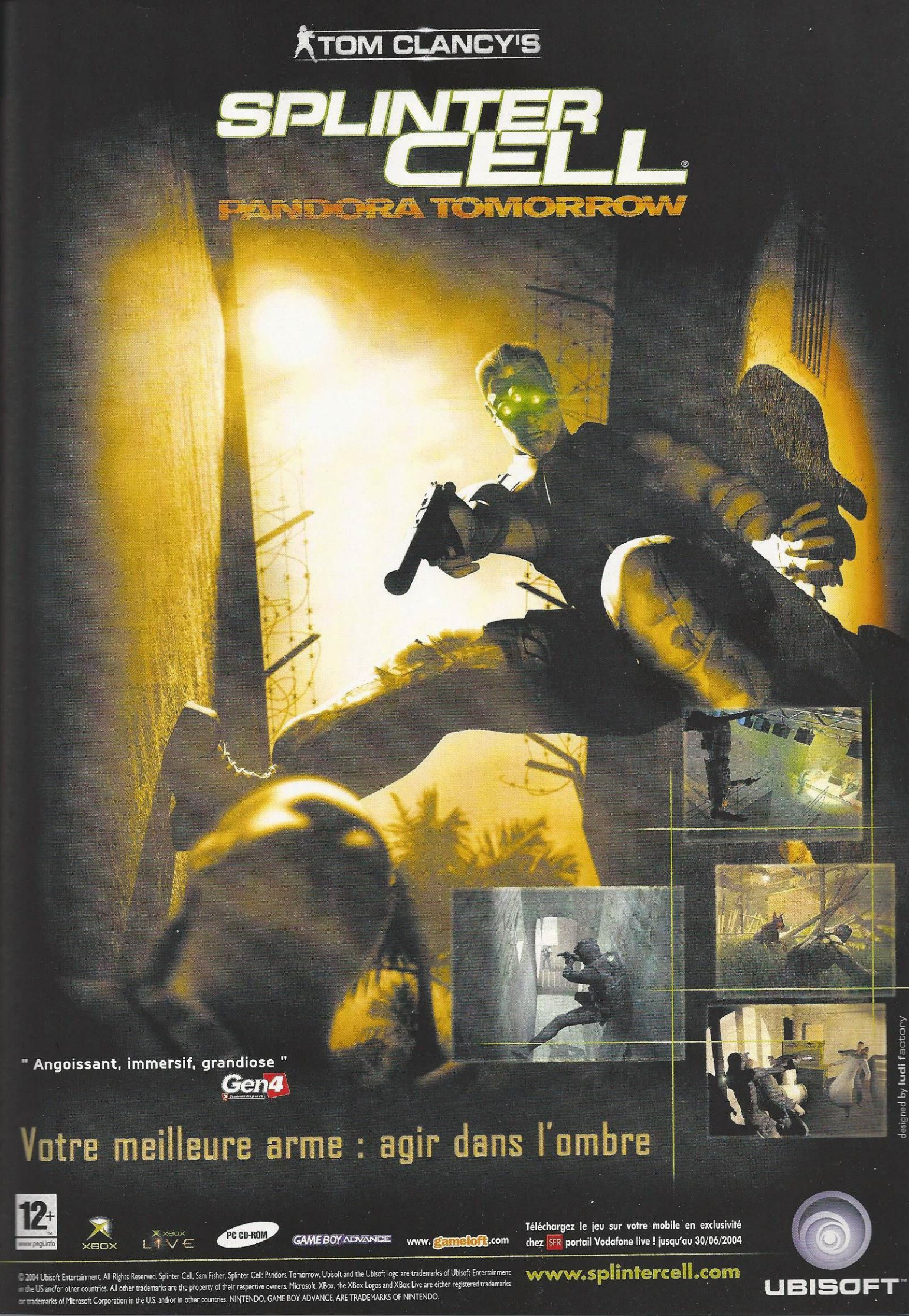
Le site officiel des Sims 2 n'en finit plus de nous livrer de nouveaux screens. Comme ce screen qui n'est pas sans rappeler une scène de *Titanic*. Le titre ayant été repoussé à cet été, les icebergs devraient avoir fondu d'ici là. Ouf, une nouvelle catastrophe a été évitée… Mais non, je ne suis pas ironique !

DATE DE SORTIE : Eté 2004

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



" Angoissant, immersif, grandiose "

Gen4

Votre meilleure arme : agir dans l'ombre

12+ www.pegi.info

XBOX

XBOX LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE

www.gameloft.com

Téléchargez le jeu sur votre mobile en exclusivité chez SFR portail Vodafone live ! jusqu'au 30/06/2004

www.splintercell.com

UBISOFT

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

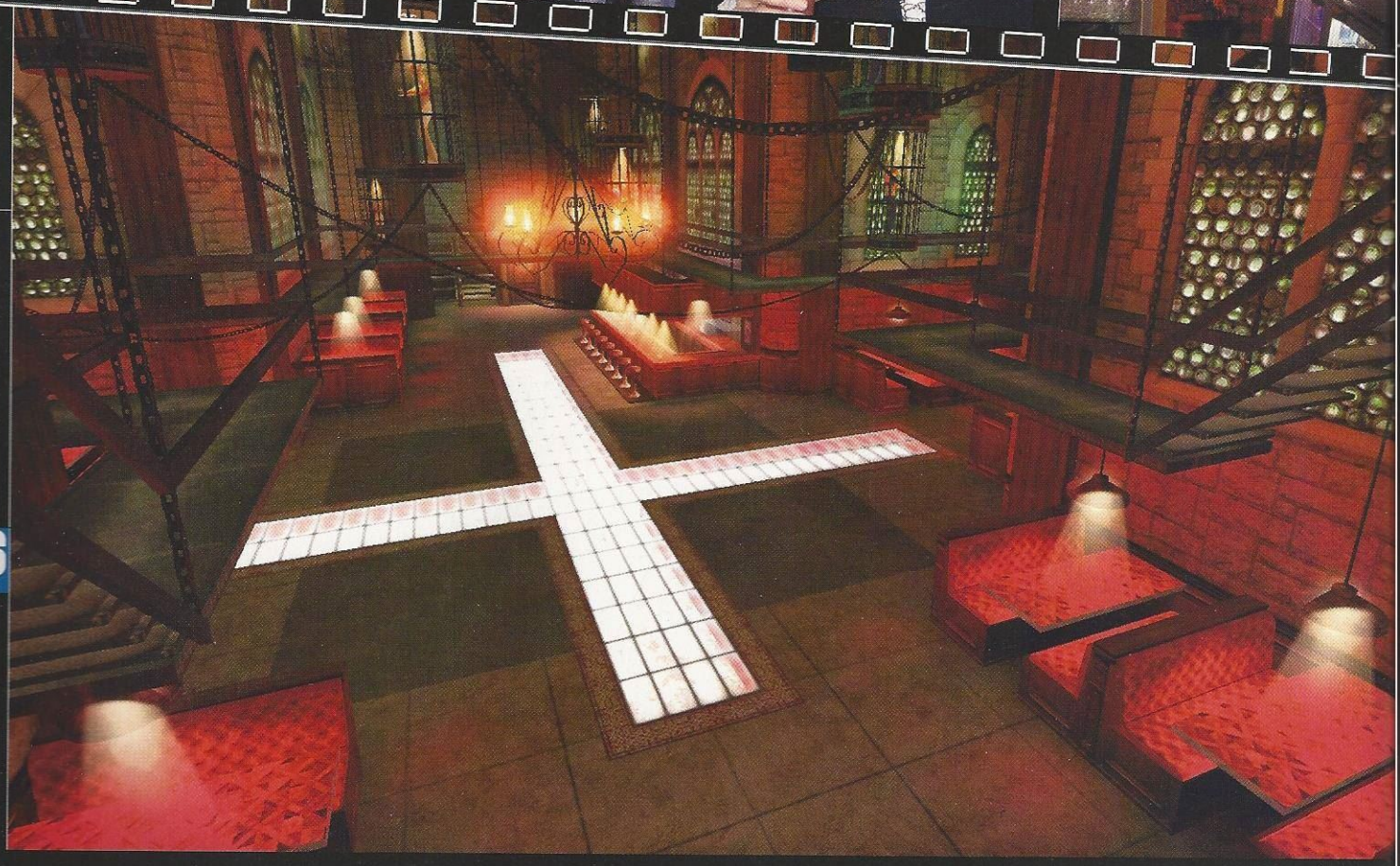
designed by ludi factory

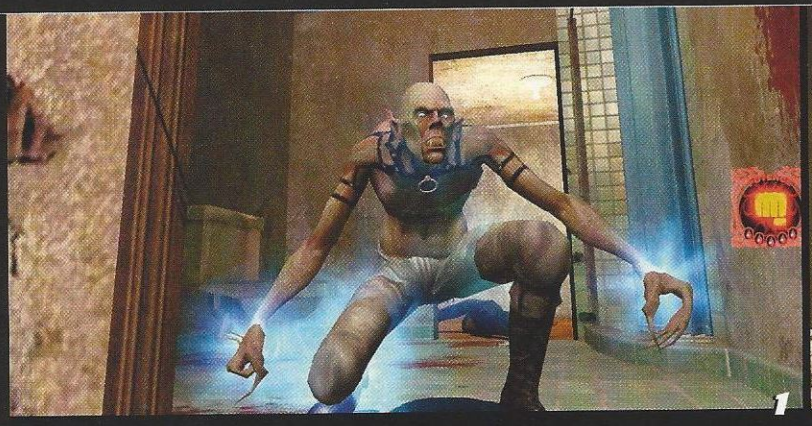
EVENEMENT

VAMPIRE THE MASQUERADE : BLOODLINES

Press tour saignant

UN OVNI DE PLUS DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO. CE BLOODLINES MÉLANGE FPS ET JEU DE RÔLE, DANS UN UNIVERS FARAMINEUX GRÂCE À LA HAUTE TECHNOLOGIE DU MOTEUR DE HALF-LIFE 2. DU GRAND N'IMPORTE QUOI OU TOUT SIMPLEMENT UNE RÉVOLUTION ?



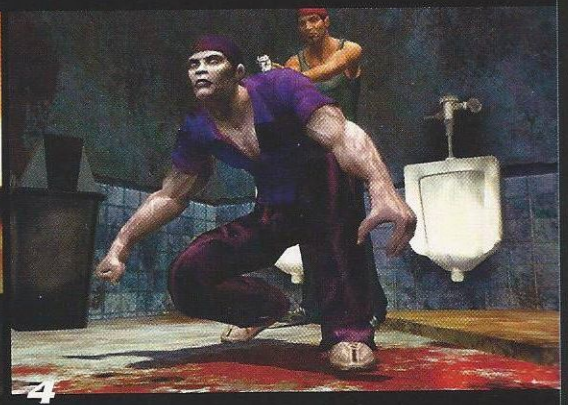


1 Quoi, ma gueule? Dis-moi, mon beau miroir...

2 Los Angeles. La ville où tout peut arriver. Méfiez-vous !

3 FPS ? Les passages mouvementés sont dignes des meilleurs shoots actuels.

4 Chicanos. Et vampires...



Pour en avoir le cœur net concernant ce délire édité par Activision, il a fallu se rendre à Londres, dans une boîte gothique appelée The Cross. Loin des quelques cinématiques montrées durant l'Activate, l'automne dernier, la présentation a fait la part belle au jeu, avec une petite heure de la campagne Solo et du mode Multi. Au final, Bloodlines, c'est le beurre, l'argent du beurre et la crémière en prime.

Troïka, la boîte montée par les développeurs de Fall Out et à qui l'on doit Arcanum, était représentée par Leonard Boyarsky. Première partie sur les caractéristiques des clans et des personnages, des tonnes d'écrans avec toutes les stats qu'il faut pour ravir les fans de la version papier, puis la partie démarre enfin.

Los Angeles est à feu et – surtout – à sang, glauque au possible... Pas de souci, le moteur de Valve fait merveille. Etrangement, on retrouve une qualité graphique certes élevée mais classique, du moins propre à plein d'autres jeux. Problème métaphysique du middleware : si tout le monde possède la même technologie, de nombreux jeux proposent le même rendu.

Dans la peau de votre créature de la nuit, vous vous trouvez plongé dans une aventure pas linéaire pour un sou, à la Deus Ex. Jeune vampire, vous faites la connaissance de Mercurio, un charmant cadavre qui est en train de pisser le sang. Il s'avère que ce mec boit du sang de vampire comme d'autres du Viandox afin de rester jeune.

Les dialogues tiennent une part prépondérante dans le gameplay, vos capacités de persuasion faisant évoluer la partie comme jamais. Dès le départ, vous vous en rendrez compte, rien qu'avec Mercurio, en choisissant de l'aider ou de l'envoyer paître. Pourtant, de visu, le jeu semble assez bourrin, limite FPS. Qu'en est-il exactement ?

***"Nous voulons bien sûr attirer les fans du jeu** de White Wolf, mais aussi les autres hardcore gamers,* explique Leonard Boyarsky. *En l'abordant comme un pur jeu d'action, ils découvriront la profondeur du gameplay et seront enclins à recommencer une partie avec une autre créature, et donc à s'attacher plus au côté RPG, qui reste le cœur de ce jeu."* Reste à espérer que les vrais fans de Vampire ne seront pas déçus.

Le succès du jeu va reposer essentiellement sur sa balance. Rassurez-vous, le jeu ne sortira pas avant l'automne, et il reste donc pas mal de temps à l'équipe pour l'équilibrer au mieux. Pour finir, voici une petite anecdote sur la tournure prise par le press tour. Rapidement, les journalistes ont abordé le sujet "Half-Life 2", et Troïka a confié que son jeu, prévu pour l'automne, doit absolument sortir après HL2. Donc...

Revenons à nos vampires ! Autre point particulier de ce titre : l'interaction avec le décor. Tout d'abord, les objets usuels clignotent grossièrement quand vous vous en approchez. Utile, pratique... mais pas fin. L'essentiel reste bien sûr que ça fonctionne. Une destruction massive du décor est même possible, voire vivement conseillée. A coups d'armes ou de pouvoirs psys, vous pouvez raser la ville, du moins quelques grues ou bâtiments. Etrange !

Le malaise qui entoure ce jeu n'est sans doute pas fondé. Encore une fois, Leonard vient à la rescousse des journalistes dubitatifs. *"Nous avons atteint un tel niveau que les RPG traditionnels n'ont plus de raison d'être. Fini le temps où les FPS avaient droit aux graphismes somptueux et les RPG à de la 2D remplie de tableaux de stats. Bloodline est le premier RPG à pouvoir rivaliser avec les grosses productions du moment. Et avec la communauté de "modders" qui maîtrisent les technologies Valve, nous nourrissons beaucoup d'espoirs."*

Damned ! Ce mec a raison sur toute la ligne. Vampire est bel et bien parti pour être une tuerie. **Jérôme**

EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Troïka Games
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : automne 2004
SITE INTERNET : www.troikagames.com

WORK IN PROGRESS

NEXUS : THE JUPITER INCIDENT

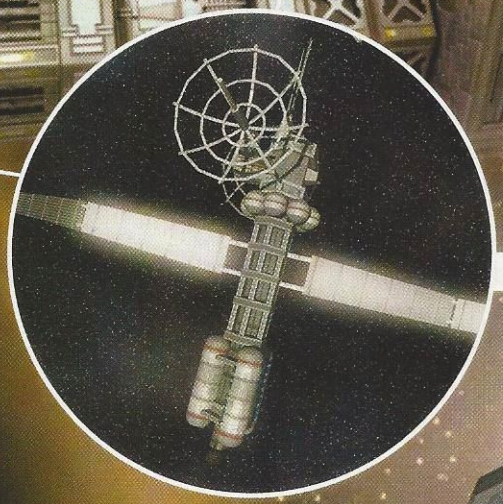
HD Interactive.
On leur doit aussi Duke Nukem Manhattan Project et, plus récemment, Devastation.

Espace, frontière de l'infini

JOURNAL DE BORD DU CAPITAINE DE URLEVAN, 1454.32.
AVONS REÇU COUPLE DE HOLLANDAIS À BORD POUR EXCLUSIVITÉ.
CONCEPT ORIGINAL. GRAPHISMES INÉGALÉS. SCOTTY, ALLEZ ME CHERCHER
UN CAFÉ, ÇA VA ÊTRE LONG À EXPLIQUER. OVER.

WORK IN PROGRESS

NEXUS : THE JUPITER INCIDENT



1

En tendant l'oreille vers le cosmos, enfin, vers la Hollande, on perçoit un appel. "*Ça vous branche que l'on vienne en France pour vous présenter Nexus : Jupiter Incident ?*" Forcément. On flaire le digne successeur d'un Homeworld, en bien plus joli. Vincent van Diemen vient donc nous présenter ce qui semble être un des jeux les plus novateurs du moment.

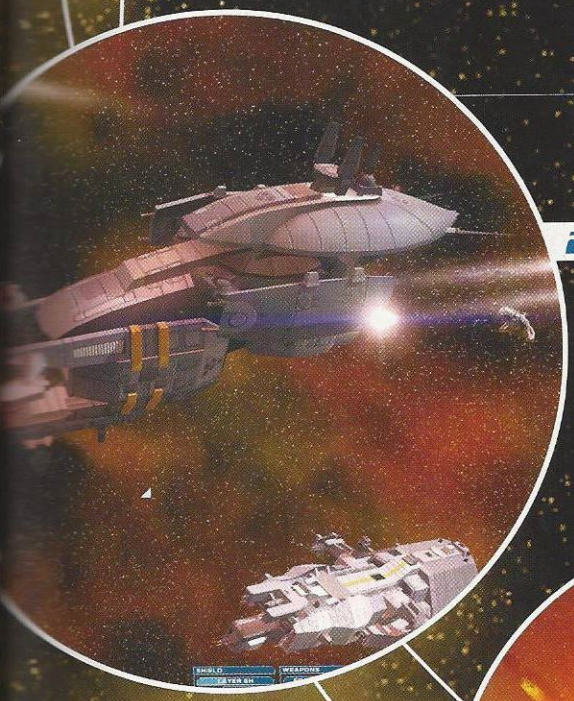
Dès son arrivée, on fait les fiers : "*Alors, Homeworld, tout ça ?*". La réponse fuse : "Nan, nan, pas du tout ! Ça n'a rien à voir..." Donc, on se calme et on écoute. "*En fait, Nexus : The Jupiter Incident aurait pu s'appeler Imperium Galactica III. Les droits du jeu étant disponibles, nous avons pu nous servir de cet univers*".

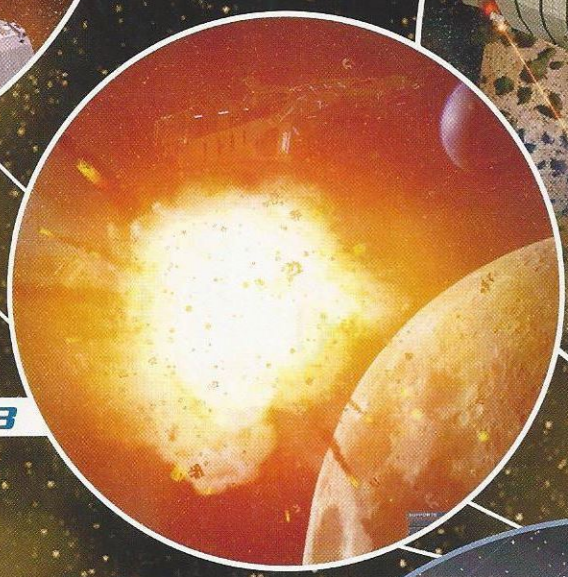
On navigue dans en terrain connu sans pour autant que cela soit une suite "stricto sensu". Le contexte géopolitique s'avère plutôt tendu. D'énormes multinationales gèrent une terre dont les ressources avoisinent le zéro absolu. L'heure est à la conquête spatiale et à l'exploitation des matières premières sur les autres planètes, systèmes solaires ou galaxies.

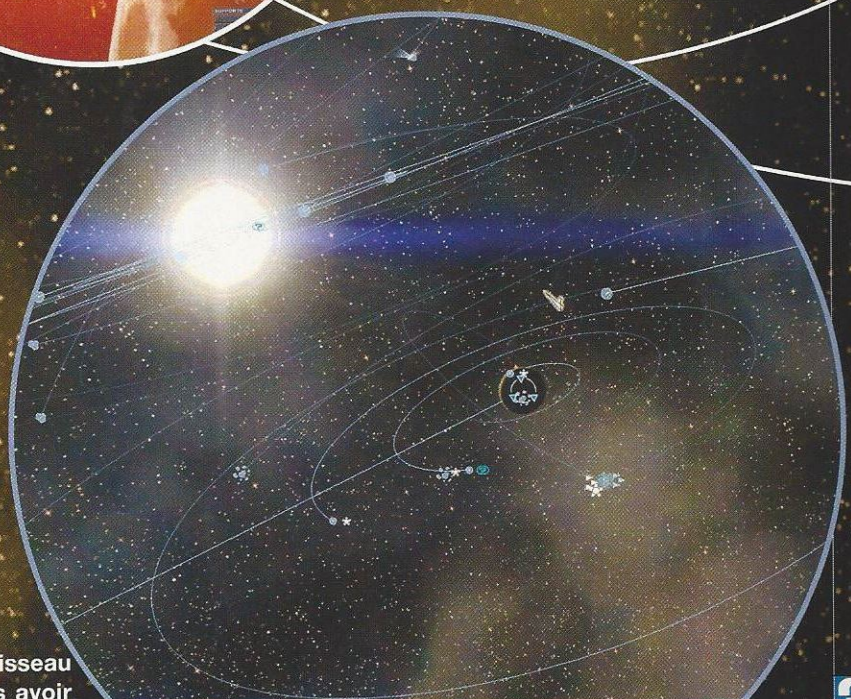
La découverte de technologies extra-terrestres a donné un coup de boost à l'expansion, et les multinationales se sont lancées dans une course qui ne verra qu'un seul vainqueur. Vous êtes Marcus Cromwell, un jeune capitaine dirigeant un énorme vaisseau mais ayant encore tout à prouver.

Vous serez au cœur des rencontres extra-terrestres, loin, très loin de votre terre natale. Un "zoom arrière" permet de s'en rendre compte très vite : la lune apparaît, puis le système solaire et enfin la galaxie entière. Tout est basé sur des données scientifiques et le graphisme s'aligne sur les plus belles productions actuelles.

Si le concept du jeu semble assez banal (d'éternels affrontements dans l'espace), il n'en va pas de même quand on gratte un peu. En fait, vous ne dirigez pas une flotte de plusieurs dizaines de croiseurs, mais un seul, gigantesque d'ailleurs.







1 Zoom.
Même les plus petits vaisseaux sont très beaux .

2 Particules.
Les traînées laissées par les moteurs des vaisseaux illuminent chaque écran.

3 Dans l'espace...
Personne ne vous entendra crier, mais ça fait quand même un sacré barouf.

4 Menus très pratiques.
On peut choisir son vaisseau en un clic.

Chaque mission est une rencontre, avec un vaisseau de la même catégorie. Comme en drague, après avoir repéré la cible, on apprécie le châssis et l'armement, les talons d'Achille et autres points névralgiques. Une fois le repérage effectué (les hangars d'où va sortir la flotte, l'emplacement exact des moteurs), on passe à l'attaque. **L'heure est venue de sortir ses plus beaux atouts :** lasers, missiles... Vous n'êtes pas obligé de détruire l'adversaire. Si l'ennemi se retrouve paralysé, il se rendra et vous récupérerez une partie de sa flotte. Le combat est une guerre de nerfs, qui n'est pas sans rappeler les épisodes de *Star Trek* où Kirk et Picard rivalisent d'ingéniosité pour se servir au mieux de leur arsenal.

Données réelles pour temps réel

Si vous examinez attentivement ce screenshot, vous vous apercevrez qu'il n'est pas très éloigné de certaines planches encyclopédiques. Et pour cause. Tout le système solaire a été entièrement reconstitué avec de vraies données. Les planètes effectuent leur révolution à partir de données exactes. On peut également faire un zoom arrière, traverser des nuages gazeux et voyager dans d'autres constellations. C'est bien pensé, mais également très impressionnant, graphiquement parlant.

WORK IN PROGRESS

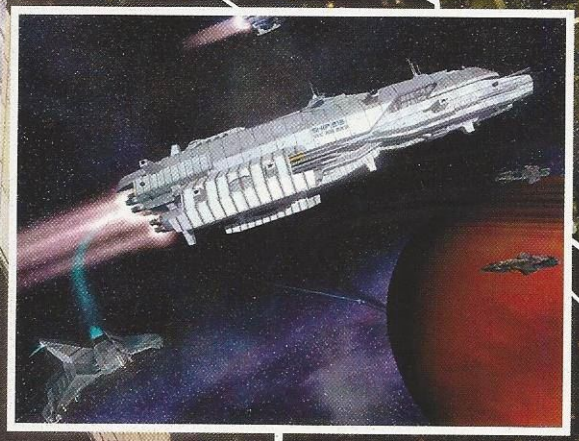
NEXUS : THE JUPITER INCIDENT

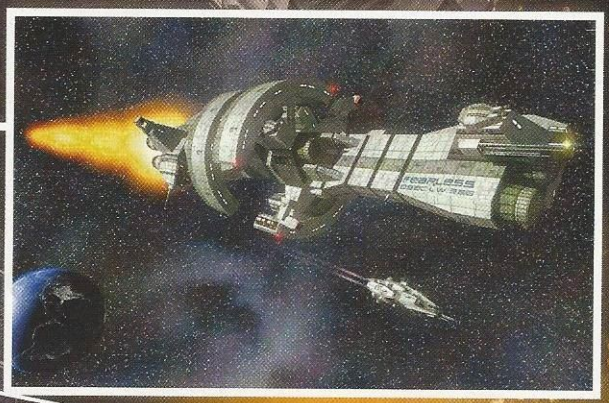
1 Bizarre.
Nul doute que ce vaisseau contient des technologies différentes des vôtres.

2 Graphismes éblouissants.
Et encore, là, les forces en présence sont assez limitées.

3 Loin des yeux, loin du cœur.
Les portées de tir sont bien supérieures à ce que l'on a coutume de voir.

4 La taille compte.
Chacun des vaisseaux mère possède des dimensions exceptionnelles.





La loi de l'évolution

Dans Nexus : Jupiter Incident, point de centre de construction ou de ressources à emmagasiner. Vous améliorerez votre flotte grâce à des points de victoire. Avec eux, vous pourrez commander des petits chasseurs ou donnerez un coup de boost au domaine scientifique. L'obtention de ces points vous mettra face à des choix aussi importants qu'en plein combat. Faut-il privilégier l'importance de la flotte ou sa qualité ? Nous sommes tous impatients de nous retrouver face à ce dilemme.

Le jeu vous proposera donc une "microgestion" optimale des différentes armes et des capacités du vaisseau (flotte dans les soutes, répartition de l'énergie à travers les boucliers, les moteurs, utilisation des sonars...). Au bout des trente missions du jeu, vous vous retrouverez avec une dizaine d'appareils gigantesques et une flotte ennemie tout aussi impressionnante. Histoire d'en prendre plein les yeux !

Avant de comprendre le concept original de Nexus, on est frappé par les graphismes, d'une qualité inégalée. Il y aura des jeux aussi beaux, puis d'autres plus beaux, mais dans le futur. C'est à peine croyable. On se croirait dans un film de science-fiction avec les traversées de nuages du cosmos, de ceintures d'astéroïdes...

Le paysage, au loin, se rapproche des plus belles prises de vue de la NASA. Bien entendu, nous ne sommes pas dans un logiciel "ludo éducatif", et il faut peupler cet univers. Arrivent alors les vaisseaux pour finir de nous achever. Ceux-ci se déplacent grâce à des moteurs. Rarement le rendu d'une propulsion n'aura été si réussi. Les particules émises sont plus classes que n'importe quelle simulation aérienne de combat.

Les vaisseaux bénéficient également d'un design tout à fait inédit, et leurs textures s'avèrent criantes de réalisme. On hallucine avant même que les festivités n'aient commencé. Incroyable ! Je veux bien entendu parler des combats. Feu. Un laser apparaît, de notre vaisseau. Il semble petit. C'est oublier un peu vite les dimensions gigantesques de l'appareil. En zoomant, tout prend de la consistance.

Matons l'appareil ennemi ! Du point d'impact jaillissent des déflagrations. Le métal souffre, plie sous le choc... Vincent van Diemen envoie les petits vaisseaux. Zoom furtif sur un de nos engins, avant qu'il n'explose en une myriade de petites particules. L'appareil slalome au travers de dizaines de lasers ennemis.

Devant nos yeux ébahis se déroule un film de science-fiction au plus fort des scènes d'action, et n'oublions que tout se déroule en temps réel ! Une question nous vient donc tout de suite à l'esprit : "Peut-on le piloter ?" Non, ce n'est que pour le plaisir des yeux. Effectivement, on en prend plein les mirettes.

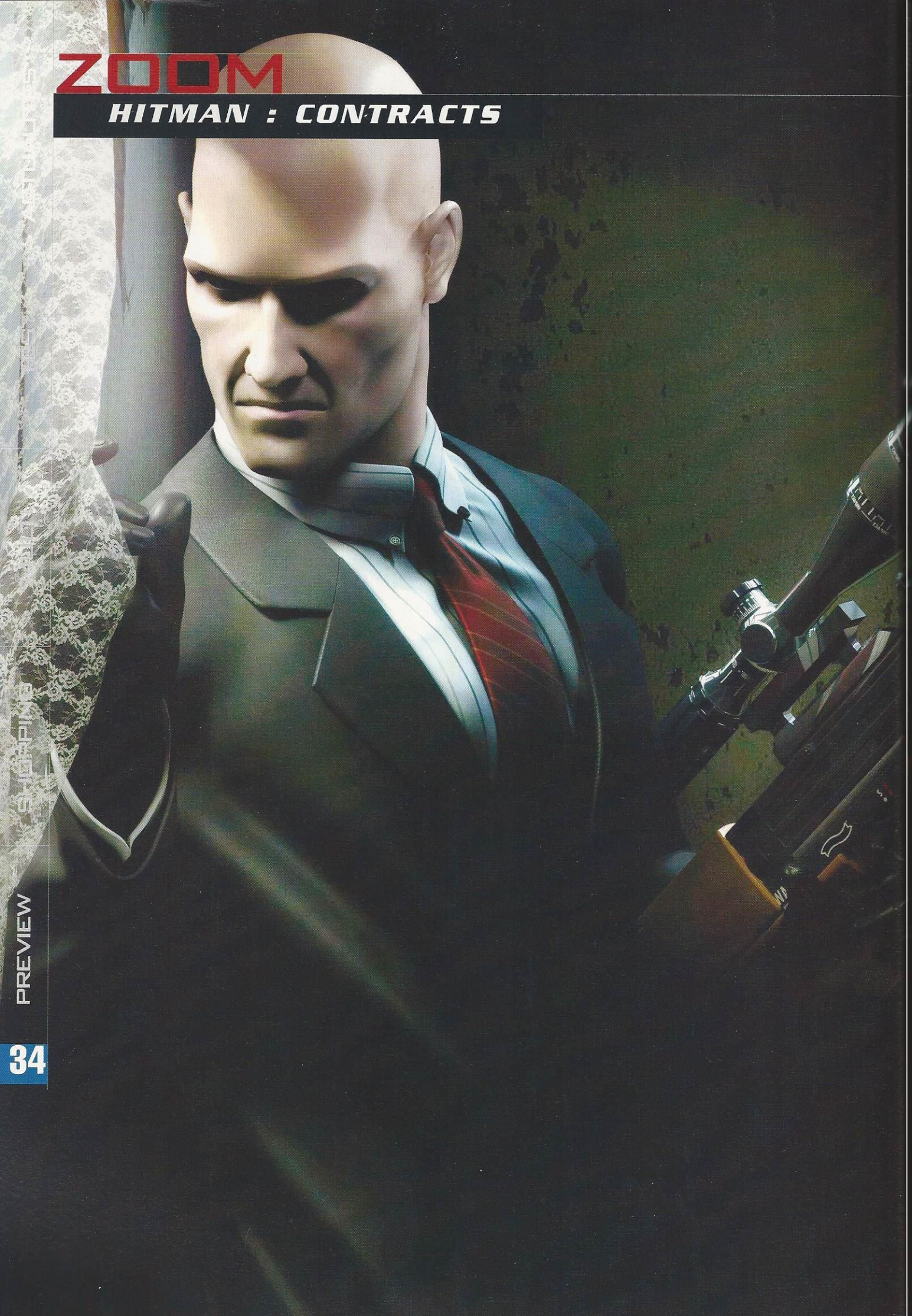
Une question en entraînant une autre, il nous reste encore quelques points à éclaircir... Le jeu sera-t-il suffisamment interactif en plein combat ? Chaque mission sera-t-elle assez novatrice, technologiquement parlant ? C'est un peu le doute que nous avons. Mais il reste de longs mois de développement et, pour le moment, la base s'avère extrêmement solide.

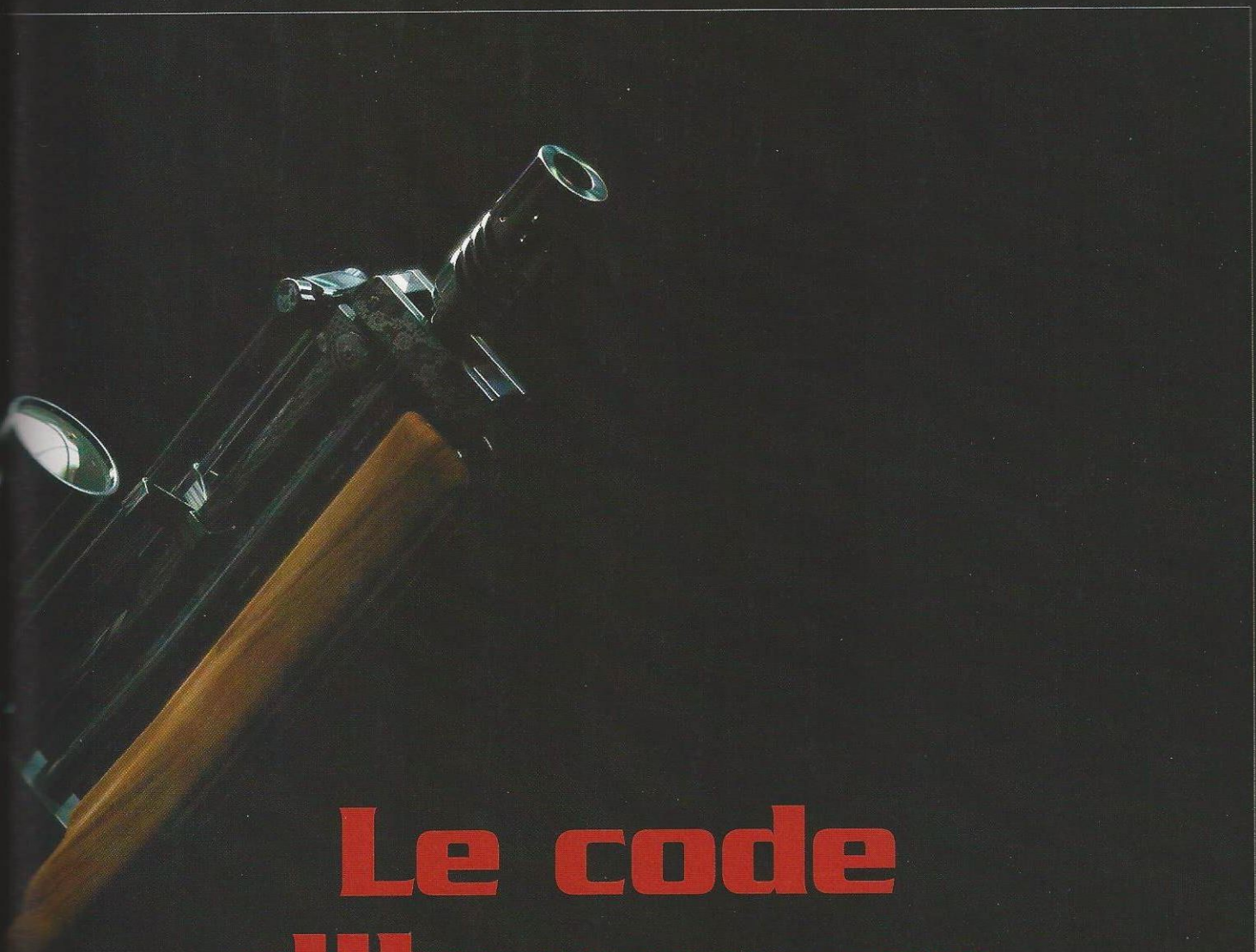
Léo de Urlevan

EDITEUR : inconnu à l'heure actuelle
DÉVELOPPEUR : HD Interactive
GENRE : Stratégie
SORTIE : juin 2004
SITE INTERNET : www.nexusthegame.com

ZOOM

HITMAN : CONTRACTS





Le code d'honneur d'un vrai tueur

RESTER DANS L'OMBRE, JOUER LA CARTE DE LA DISCRÉTION, N'ÉPROUVER AUCUNE ÉMOTION, NE JAMAIS SE LIVRER... L'AGENT 47 CONNAÎT SON MÉTIER SUR LE BOUT DE SES DOIGTS GANTÉS. POURTANT, IL SORT DE SA RÉSERVE ET NOUS PARLE DE SA PROCHAINE MISSION !

L'heure n'est plus à la discrétion. Habituellement peu bavard sur ses activités "professionnelles", l'Agent 47 a décidé de lever le voile sur sa prochaine mission, mettant ainsi de côté le code d'honneur des tueurs à gages et brisant la loi du silence qui sévit dans ce milieu. Nous nous rendons donc dans la chambre d'un hôtel miteux, en plein cœur de Paris. Cette rencontre laisse transparaître un héros tourmenté, blessé physiquement et surtout psychologiquement.

Lors d'un contrat qu'il a eu toutes les peines du monde à honorer, il s'est pris une balle dans le ventre. Lui qui n'avait jamais éprouvé la moindre émotion jusque-là et qui n'avait jamais ressenti ce qu'était la douleur nous apparaît amoindri. Ses yeux sont plus noirs que jamais, et son visage est marqué par d'énormes cernes, témoins de ses nuits difficiles.

Depuis cet accident de parcours, il est hanté par des cauchemars. De son propre aveu, il ne sait pas trop ce qui a pu se passer ce jour-là. Ses souvenirs sont vagues, son esprit, tout embrouillé. Il ne parvient pas à expliquer ses visions nocturnes. Est-ce son passé qui ressurgit

ZOOM

HITMAN : CONTRACTS

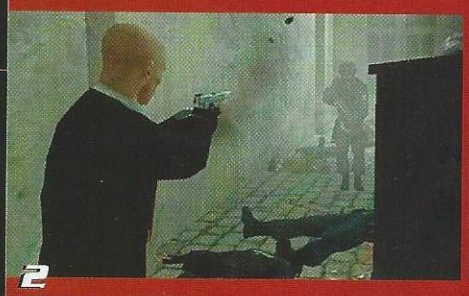
1 **Un couloir, un tueur.**
Deux témoins...
puis deux cadavres !

2 **Effets "bœuf carotte".**
Il n'y a pas de fumée
sans armes à feu.

3 **Le cousin de Jabba.**
Les endroits que fréquente
l'Agent 47 ne sont pas
très recommandables.

4 **Tchin, tchin.**
Avec un fusil à lunette,
on peut dégommer deux
cibles parfaitement alignées.

1



2

3

4

au grand jour ? S'agirait-il de rêves prémonitoires ? A vrai dire, ces questions restent sans réponse. Mais il est bien décidé à découvrir la vérité.

Pour cela, l'Agent 47 devra faire ce qu'il fait de mieux : tuer. Des innocents ayant juste croisé son regard, des témoins se trouvant là où il ne faut pas, des gens possédant des objets ou des vêtements susceptibles de l'aider dans sa mission, des fleuristes, des grooms, des flics, des gardes du corps, des petites frappes, des caïds de la pègre, de simples amants... Après avoir vécu tant de choses, il n'est plus à ça près.

S'il s'agit réellement de rêves prémonitoires, il sait même où, quand et comment il les tuera. Même si la corde à piano et le fusil à lunette, si discrets et si efficaces, restent ses jouets favoris, il devra souvent adopter la manière forte. Des uzis, des armes lourdes... Et parfois, ne pouvant faire autrement, il lui faudra improviser et utiliser tout ce qui lui tombe sous la main, comme un crochet de boucher ou un tisonnier.

En tout et pour tout, une bonne douzaine de missions devraient lui être nécessaires avant que le mystère ne soit percé. Sa quête de la vérité le conduira aux quatre coins du monde. Et si tout commence ici à Paris, non loin de cette chambre d'hôtel où nous nous trouvons, il devra aussi se rendre à Amsterdam, en Hongrie, en Angleterre, au fin fond de la Russie et quelque part en Asie... Mais bon, il ne lésinera jamais sur les moyens pour arriver à ses fins.

L'organisation pour qui il travaille, une société secrète plus connue sous le sigle IO, n'a pas l'habitude, elle non plus, de lésiner sur les moyens. Par le passé, ses activités ont été couronnées de succès. Et un de ses groupuscules, appelé "Freedom Fighter", l'a considérablement aidé à préparer son retour sur le devant de la scène, grâce notamment aux toutes dernières technologies. Des chiffres ont même été avancés : plus de 40 millions de dollars. Tel est le budget de cette opération de grande envergure.

Quand des hommes parient autant sur vous, c'est que vous en valez la peine. Il faut dire que Hitman est une pointure dans le milieu. Il serait même un héros aux yeux de certains, bien que ses agissements soient assez éloignés de la morale. En tout cas, tous reconnaissent son professionnalisme. Il n'a jamais failli à sa mission, ni discuté un ordre. De toute façon, réfléchir, c'est désobéir !

5

6

Le garçon boucher

Les tueurs à gages ont généralement le sang froid, et travaillent proprement, avec une corde à piano, un fusil à lunette ou un pistolet équipé d'un silencieux. Mais parfois, faute de temps, il faut bien improviser et utiliser tout ce qui nous tombe sous la main...

Le crochet. L'animation est "tordante".

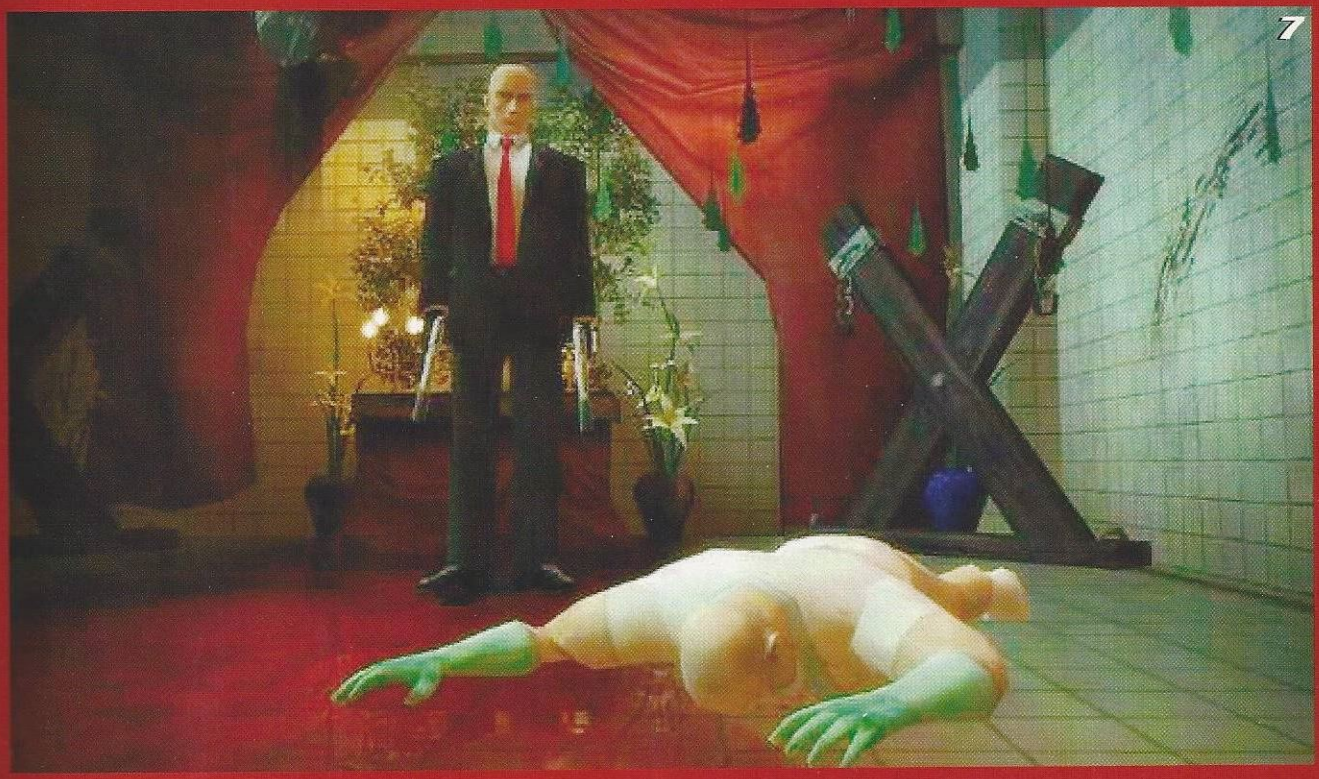
Le tisonnier. On en rêvait, IO l'a fait !

L'écarisseur. Brutal, jouissif... mais un peu sale.

***5* Timing.**
Attention ! Ce mec ne reste que dix petites minutes dans la piscine. Si vous voulez le descendre ici, il faut agir vite.

***6* MC 47.**
"Comme dans un film de John Woo, rat-tat-tat-tat-tat ou bien fou du vaudou..."

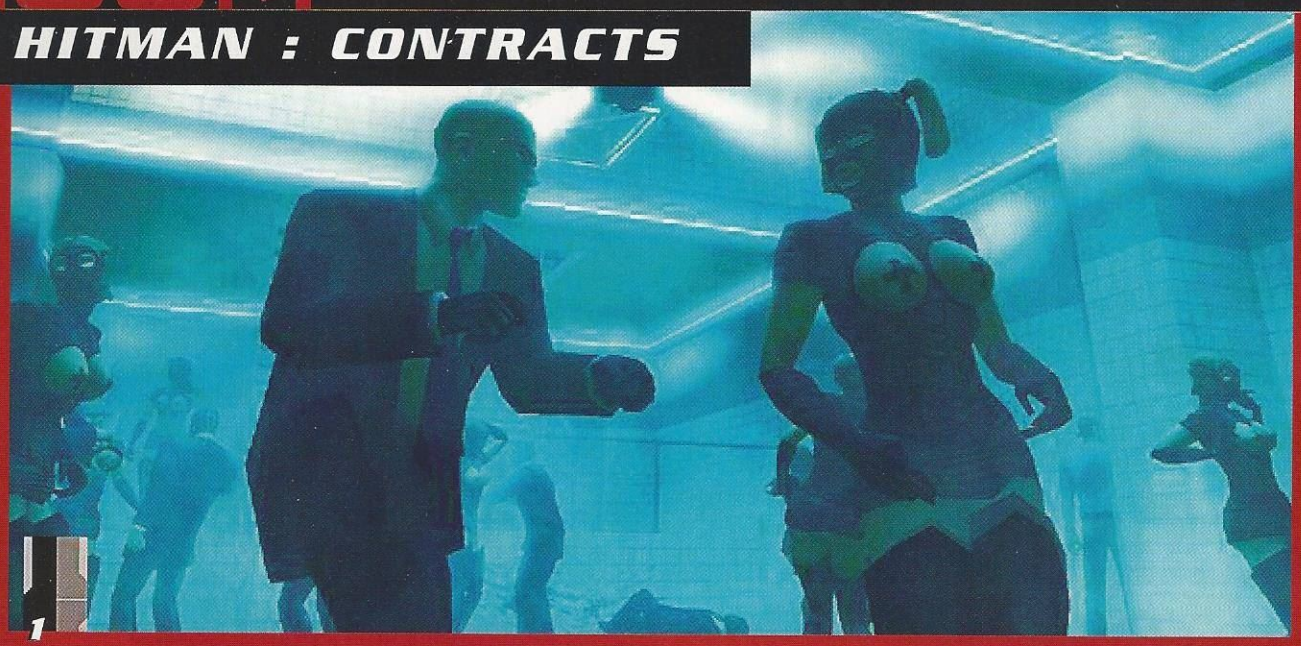
***3* Bain de sang.**
Le jeu sera interdit aux moins de 18 ans. Le moteur amélioré de Freedom Fighter y est pour beaucoup certainement.



7

ZOOM

HITMAN : CONTRACTS



1

***1* Mise en boîte.** Eh, 47 ! Tu t'es vu quand t'as bu ?

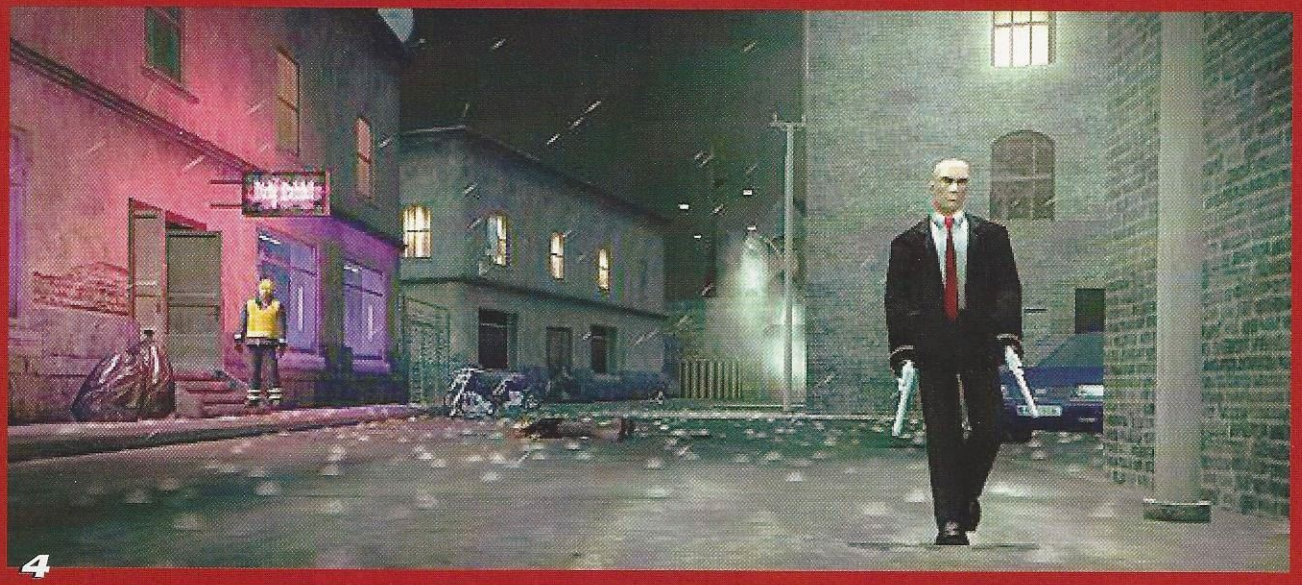
***2* Différence.** Alors que Jérôme bave en pareille circonstance, Hitman, lui, sait rester stoïque.

***3* Fusil à pompe.** L'arsenal est plus large, et surtout plus délirant.

***4* Ça se sent...** IO Interactive a embauché des gens venant du cinéma.

2

3



4

Depuis le temps, l'Agent 47 a, il est vrai, "l'art et la manière" de tout nettoyer du sol au plafond, après avoir lui-même moucheté les murs de sang. Un témoin gênant finit toujours par devenir un cadavre plutôt encombrant. Alors, il faut effacer toutes les traces, et dissimuler le corps. Quand il commet ses méfaits dans un abattoir par exemple, il le pend à un crochet et le cache dans la chambre froide, comme un vulgaire morceau de viande. Il n'a jamais reculé devant rien afin de remplir le contrat pour lequel il a été engagé.

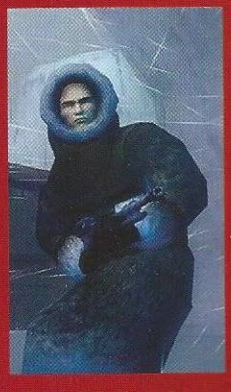
Selon la légende, il aurait même inspiré des scénaristes qui plancheraient sur un scénario, dans l'espoir de voir un jour sa vie transposée à l'écran. C'est vrai que l'on n'a jamais vu de héros aussi charismatique, de professionnel aussi discipliné, d'homme aussi froid et dénué de toute émotion. Même si, cette fois, il est blessé dans sa chair et dans son orgueil, et qu'il est bien décidé à se venger.

Socrates

EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : IO Interactive
GENRE : Action
SORTIE : Fin avril 2004
SITE INTERNET : www.hitman.com

Canif.
Mais non, il ne s'agit pas d'un petit fien !!!

Carnaval



La collection "Printemps-Eté-Automne-Hiver" de l'Agent 47 est époustouflante. En un clin d'œil, il peut en effet changer de style et troquer son costume noir contre un ensemble british, endosser une chemise de nuit puis se déguiser en majordome, jouer la carte de la discrétion puis s'habiller chaudement. Une tenue pour toutes les circonstances.

Ah, ces Japonais...

TOUT LE MONDE S'INQUIÈTE DE L'AVENIR DU JEU VIDÉO. ET VOILÀ QUE LE JEU ONIMUSHA 3 EXPLOSE DEVANT NOS YEUX ÉBAHIS !

Saga à succès qui en a fait jouer plus d'un des nuits entières, Onimusha est la fine fleur (et la fine lame) de la maison Capcom, pilier historique du jeu au Japon. Dans ce troisième opus, on retrouve Samanosuke, un ninja aux prises avec des cohortes de monstres sortis d'on ne sait où. Sauf que là, on sait enfin. En plein combat contre le big boss des Onimusha, une sphère noire absorbe notre héros. Pour le déposer deux siècles plus tard, à l'autre bout du monde, soit à Paris en 2004. Et quand notre héros descend les Champs-Élysées, Paris est à feu et à sang. Notre Japonais a un peu de mal à comprendre ce qui lui arrive.

Là l'histoire est bien barrée, dites-vous. Pourtant, ce n'est rien encore ! La même sphère a gobé un flic français, pour l'emmener au Japon, à une époque encore plus ancienne que celle d'où Samanosuke a été arraché. Hallucination totale : le flic, qui répond au prénom de Jacques, n'est autre que Jean Reno ! Eh oui, il débarque, ne comprend rien et avec sa grosse voix, il insulte les Jap' ! Une petite fée lui apprendra la langue locale et, très vite, il se verra doté d'une arme mi-épée mi-fouet, comme Ivy dans Soul Calibur.

L'histoire s'avère magnifique. On y découvre qu'un savant fou a découvert le moyen de voyager dans le temps et de rapporter les technologies du futur. Ce qui explique pas mal de choses dans cette saga. Allez, parce que ce n'est pas fini, Capcom s'est fendu – c'est le cas – de la manette la plus stylée depuis les maracas de Samba de Amigo : un katana PS2 ! Oui messieurs dames, un katana ! Espérons qu'on en verra la couleur en France.

Le jeu est prévu pour mai. Il est donc un peu tôt pour vous en parler, mais la tentation était trop belle. Alors, ne vous précipitez pas pour l'acheter en import et faites preuve d'un peu de patience ! Après tout, mai, c'est déjà demain...

Jérôme

Headhunter : Redemption

Jack Wade reprend du service après avoir éliminé la pègre sur Dreamcast. C'est désormais au tour de la PS2 et de la Xbox d'être gangrenées. Ce coup-ci, il n'est plus tout seul, puisque Leena X vient lui filer un coup de main. Le cocktail est toujours le même : ambiance "gros bras", infiltration et action. On se croirait dans Hollywood Nights. Pas extraordinaire graphiquement comparé à un Splinter Cell 2, mais son charme est ailleurs. En effet, le gameplay devrait en scotcher plus d'un au pad.

Hyper Street Fighter II The Anniversary Edition

Capcom sort enfin son collector Street Fighter. Cette compilation propose un mix de toutes les éditions de ce titre légendaire qui a mis en place la majeure partie des dogmes de tout jeu de baston qui se respecte. Timing, variété des coups... Tout y est ! A tel point que c'est un peu le foutoir dans cette édition, vu qu'il y a pas mal de mélanges indigestes entre les versions. Enfin, Street Fighter 2 est un mythe. On trouve aussi un OAV dedans, Street Fighter II: The Animated Movie, qui malheureusement n'est pas traduit. Rassurez-vous, comme il s'agit d'un Street Fighter, on comprend tout quand même !

METROID : ZERO FUSION

C'est reparti pour de l'exploration sauvage à guetter le moindre pixel suspect en espérant que c'est lui la clef des vingt dernières heures passées à tourner. Sauf que là, problème : les 20 heures, c'est la durée du jeu ! Sacrilège : un Metroid facile, et court en plus. Une honte ? Non, une petite déception. Ça fait cependant du bien de retrouver cette franchise culte et de coupler sa **GBA** à sa GameCube. Les fans seront quoi qu'il arrive au rendez-vous, et c'est bien tout ce qui compte.

DANCING STAGE UNLEASHED

Ce Dancing Stage Unleashed, alias DanceDance Revolution UltraMix, permettra enfin aux fans de DDR (des "otakus" pur souche) de s'éclater les chevilles grâce à leur Xbox. Problème : y a-t-il des otakus qui possèdent des **Xbox** ? Une vaste question... La réponse : on s'en moque ! Le résultat est là. Konami a réussi en 2004 a nous ressortir une énième resucée de son hit. Les pro-Bill vont enfin pouvoir transpirer et passer pour des extraterrestres quand quelqu'un débarquera à l'improviste.

R-TYPE FINAL

R-TYPE, la légende. Des shoots durs, qui ralentissaient à mort, impossible à tenir dès le troisième ou le quatrième niveau. Irem n'est pas mort et nous pond ce Final, démoniaque. On retrouve la même ambiance, les mêmes défauts et, paradoxalement, ça en devient jouissif. Dur, très dur, sans doute trop pour qui n'a pas connu les années 80... Toutefois, il reste un excellent casse-tête, à peu près du niveau d'un Ikaruga. Et les développeurs n'ont pas raté le passage à la 3D. Au final, l'ensemble s'avère agréable à jouer et à regarder. Achetez-le les yeux fermés, reposez-les parce que vous aurez des patterns de folie à ne pas louper sur **PS2**.

POKÉMON CHANNEL : TOGETHER WITH PIKACHU

Les clips de la télé Pokémon ont disparu de l'antenne. Face au drame, joignez-vous à Pikachu pour vous balader dans la forêt à la recherche des émissions de télé ou... regardez la télé tout simplement avec lui. Malheureusement, plein de petits jeux vous attendent car Pikachu est un pervers. Il aime faire souffrir les possesseurs de **Gamecube** qui n'en demandaient pas tant. Des jeux Pokémon débiles, il y en a. Des fours avec cette licence, il y en a eu. Pas beaucoup certes, mais il y en a eu. Et même si ce jeu marche, s'il s'en vend ne serait-ce qu'un seul en France, le jeu vidéo courra à sa perte. Vous serez prévenus !

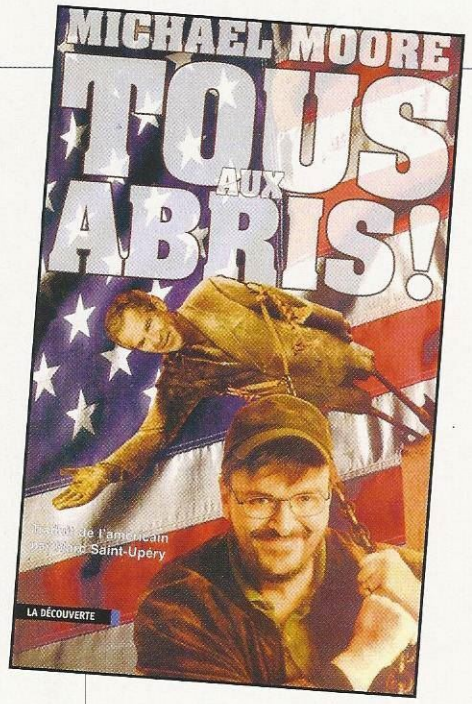
HORS JEUX

Restauration lente

L'ÉTUDE DU PROFESSEUR JOHNSON, DE L'UNIVERSITÉ DU MASSACHUSETTS, EST FORMELLE : *"84% DES POSSESSEURS DE LECTEURS DVD PRÉFÈRENT REVOIR UN VIEUX FILM PLUTÔT QU'UN FILM RÉCENT. SI TANT EST QUE LA QUALITÉ TECHNIQUE EST AU RENDEZ-VOUS."* IL FAUT CROIRE QUE LES ÉDITEURS L'ONT ENTENDU. NOUS ASSISTONS À UN DÉLUGE DE COPIES RESTAURÉES. DÉSOLÉ POUR TOUTES LES TIRELIRES QUE VOUS CASSEREZ CE MOIS-CI, CAR J'AI ÉGALEMENT DANS MA BESACE QUELQUES FILMS RÉCENTS TOUT AUSSI INDISPENSABLES.

>> LIVRE

Danger immédiat



Bush, W, de son tout petit nom. De ce côté de l'Atlantique, on sait très bien qu'il sert plus les intérêts du lobby pétrolier que ceux des Etats-Unis. Nous avons la chance d'être informés d'une façon convenable, même si France 2 y va de sa bourde de temps en temps, et même si TF1 préfère couvrir les chiens écrasés et l'artisanat local à 13 heures. Le grand Michael Moore propose un pathétique état des lieux : ce qui s'est passé dans son pays depuis un certain 11 septembre 2001.

Nous pouvons avoir une vision de Bush assez guignolesque : dégénéré mental, cul-béni, patriote forcené... Il serait une erreur de tout résumer à cela. Ça me rappelle un sketch de Coluche : en fait, ce petit bonhomme sait parfaitement ce qu'il fait et il le fait exprès. Moore démontre même à quel point les attentats du 11 septembre lui ont servi.

A cette période, son administration est empêtrée dans le scandale Enron. Et là, les tours jumelles tombent. Les attentats deviendront bien vite la seule argumentation de Bush pour répondre à toutes les questions. Tous ses mensonges sont décrits dans le livre comme des gigantesques hamburgers, de plus en plus gros.

Les armes de destruction massive, les liens avec Ben Laden et Saddam Hussein, "l'ensemble" de l'humanité aux côtés des Etats-Unis pour la Guerre en Irak, la trahison française... Nous le savons, Bush n'est pas crédible. Dans son pays, les médias relaient son message en boucle, quels que soient les supports (journaux, télés...), avec autant de conviction que Pujadas à propos du départ de Juppé. Du pur bourrage de crâne en direct et en permanence.

Michael y va de ses statistiques : 200 interviews pour l'intervention en Irak et une contre. Ce n'est qu'un de ses nombreux exemples. Au rayon des petites saloperies ordinaires nées de la parano ambiante, on notera au passage la référence à une certaine équipe de journalistes français qui ont été expulsés des USA alors qu'ils allaient à un salon de jeux vidéo !

Il s'agit bien sûr de nos potes de Game One ! Quelle consécration ! Heureusement, car ce n'est pas leur meilleur souvenir professionnel. Mais cet épisode demeure assez anecdotique. le reste du livre s'avère bien plus flippant. Bref, on rêve d'habiter là-bas, juste pour voter Kelly.

>> Tous aux Abris
De : Michael Moore
Editeur : La découverte
Date de sortie : Immédiate
Prix : 20 euros environ

>> HOMMAGE À CLAUDE NOUGARO

Il pleut sur Toulouse, il paraît... Alleeeeez, Claude ! Alléluia. Nougaro, c'est l'homme de tous les croisements. Ses textes évoquent tout. Les femmes (de Cécile à Marie-Christine, quel programme éclectique !), l'art (Audiberti ou plus musicalement Amstrong ou Renaud), l'engagement (Bidon Ville, Paris Mai, Assez, Il y avait une ville...), le sport, la castagne, l'amour... De purs chefs-d'œuvre (Les Don juan, Dansez sur moi, La pluie...), des alexandrins caviar, une jouissance de 50 ans d'écriture telle qu'on ne peut pas le remercier avec des mots. Sa musique, elle aussi, est issue de tous les courants musicaux : jazz, java, rock, musique africaine et brésilienne... J'ai vu deux fois le concert "Une voix, dix doigts". Je me souviens de ces petites salles, intimistes. Apparaît désormais l'écran noir de mes nuits blanches sans les 55 grammes de nylon. Léo

>> TÉLÉ

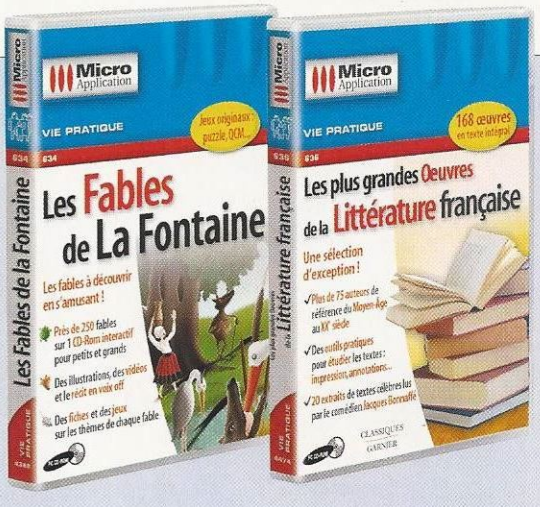
LA victoire de la musique

On a gaaaaaagné ! C'est ce que l'on pouvait lire sur **www.benabar.net** à l'heure de la remise de l'album de l'année. Donc, bravo ! Quelques news maintenant. Un récent concert saturnien (au Grand Rex) nous a laissés entrevoir la sortie d'un éventuel DVD. Renseignements pris à l'after auprès de Jive, il devrait pointer le bout de son nez en octobre. L'attente sera donc longue pour les "bénabarges". Mais au moins, ça nous fera patienter jusqu'au concert (saturnien également) du Zénith le 25 novembre. Bonsoir, m'sieurs dames.

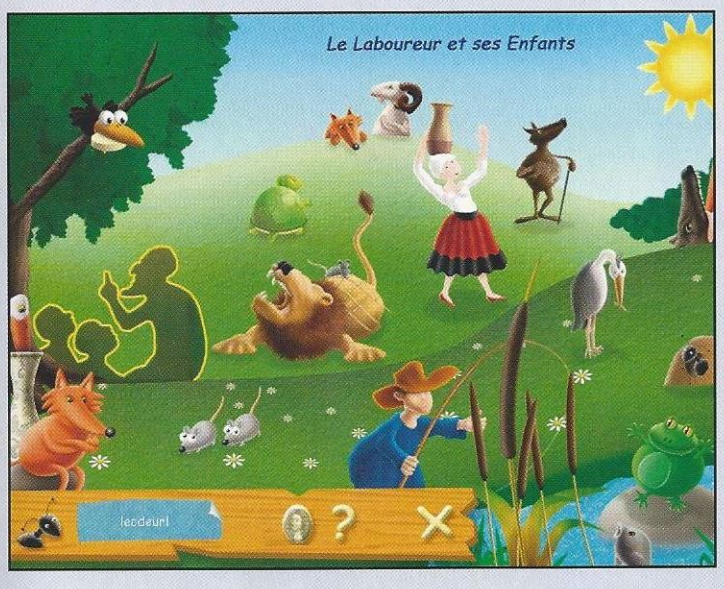
>> Bénabar au Zénith
Date : 25 novembre
Prix : Environ 26 euros

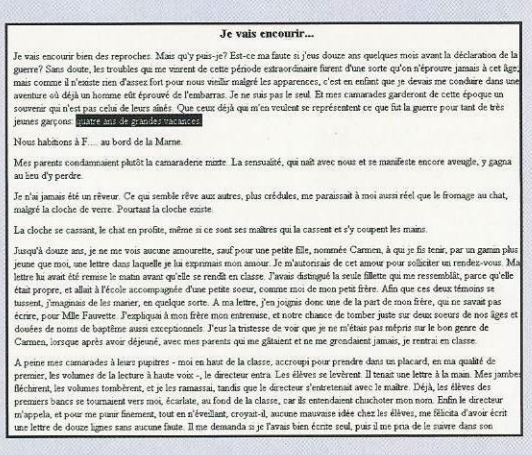
>> CD

Plaisir des mots



Des produits Micro Application, il en pleut tous les mois comme des hélicos Black Hawk à Mogadiscio. Deux d'entre eux ont cependant retenu notre attention. Le premier, Les Fables de la Fontaine, contient l'intégrale des épisodes animaliers, dont les plus connues sont lues et illustrées. Le second s'avère beaucoup plus sérieux. Les Grandes œuvres de la littérature française contient en effet 150 œuvres majeures, parmi les grands classiques. Si le contenu est séduisant (Zola, Hugo, Verne ou du plus "rock'n'roll" comme Radiguet ou Sade), le contenant s'avère austère. Lire ces dizaines de milliers de pages sur écran relève de l'impossible. A moins de commander (toujours chez Micro Application) quelques dizaines de cartouches d'encre et une tonne de papier…





Je vais encourir...

Je vais encourir bien des reproches. Mais qu'y puis-je? Est-ce ma faute si j'eus douze ans quelques mois avant la déclaration de la guerre? Sans doute, les troubles qui me vinrent de cette période extraordinaire furent d'une sorte qu'on n'éprouve jamais à cet âge, mais comme il n'existe rien d'assez fort pour nous vieillir malgré les apparences, c'est en enfant que je devais me conduire dans une aventure où déjà un homme eût éprouvé de l'embarras. Je ne suis pas le seul. Et mes camarades garderont de cette époque un souvenir qui n'est pas celui de leurs aînés. Que ceux déjà qui m'en veulent se représentent ce que fut la guerre pour tant de très jeunes garçons: quatre ans de grandes vacances!

Nous habitions à F.... au bord de la Marne.

Mes parents condamnaient plutôt la camaraderie mixte. La sensualité, qui naît avec nous et se manifeste encore aveugle, y gagna au lieu d'y perdre.

Je n'ai jamais été un rêveur. Ce qui semble rêve aux autres, plus crédules, me paraissait à moi aussi réel que le fromage au chat, malgré la cloche de verre. Pourtant la cloche existe.

La cloche se cassant, le chat en profite, même si ce sont ses maîtres qui la cassent et s'y coupent les mains.

Jusqu'à douze ans, je ne me vois aucune amourette, sauf pour une petite fille, nommée Carmen, à qui je fis tenir, par un gamin plus jeune que moi, une lettre dans laquelle je lui exprimais mon amour. Je m'autorisais de cet amour pour solliciter un rendez-vous. Ma lettre lui avait été remise le matin avant qu'elle se rendît en classe. J'avais distingué la seule fillette qui me ressemblât, parce qu'elle était propre, et allait à l'école accompagnée d'une petite sœur, comme moi de mon petit frère. Afin que ces deux témoins se tussent, j'imaginais de les marier, en quelque sorte. A ma lettre, j'en joignis donc une de la part de mon frère, qui ne savait pas écrire, pour Mlle Fauvette. J'expliquai à mon frère mon entremise, et notre chance de tomber juste sur deux sœurs de nos âges et douées de noms de baptême aussi exceptionnels. J'eus la tristesse de voir que je ne m'étais pas mépris sur le bon genre de Carmen, lorsque après avoir déjeuné, avec mes parents qui me gâtaient et ne me grondaient jamais, je rentrai en classe.

A peine mes camarades à leurs pupitres - moi en haut de la classe, accroupi pour prendre dans un placard, en ma qualité de premier, les volumes de la lecture à haute voix -, le directeur entra. Les élèves se levèrent. Il tenait une lettre à la main. Mes jambes fléchirent, les volumes tombèrent, et je les ramassai, tandis que le directeur s'entretenait avec le maître. Déjà, les élèves des premiers bancs se tournaient vers moi, écarlate, au fond de la classe, car ils entendaient chuchoter mon nom. Enfin le directeur m'appela, et pour me punir finement, tout en n'éveillant, croyait-il, aucune mauvaise idée chez les élèves, me félicita d'avoir écrit une lettre de douze lignes sans aucune faute. Il me demanda si je l'avais bien écrite seul, puis il me pria de le suivre dans son

>> Les Plus grandes œuvres de la littérature française et Les Fables de La Fontaine
Editeur : Micro Applications
Disponibilité : Immédiate - Prix : 15 euros par produit

>> LES INROCKUPTIBLES

Urgence

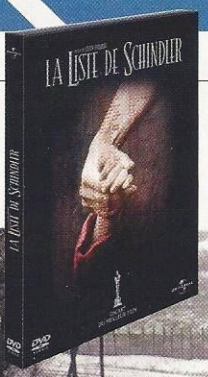
Quel point commun entre un chercheur et un artiste, un enseignant et un magistrat ? La finalité de leur métier n'est pas forcément le profit immédiat ou une production éclatante. Mais il faut bien admettre que nos vies s'en trouvent enrichies. Depuis quelques mois, les restrictions budgétaires fleurissent et visent particulièrement ces corps de métier nous réservant ainsi un avenir à long terme plutôt flippant. "L'Appel à la guerre contre l'intelligence" des Inrockuptibles vous expliquera tout ceci, en long, en large et en travers. Pour signer, connectez-vous à l'adresse ci-dessous.
http://www.lesinrocks.com/inrocks/galeries/appel/appel.html

>> Les Inrockuptibles
Disponibilité : Tous les mercredis
Prix : 2,90 euros

HORS JEUX

>> DVD

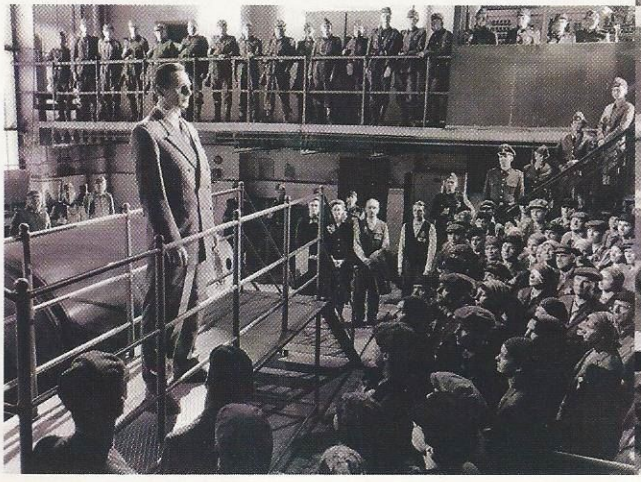
La Liste de Schindler

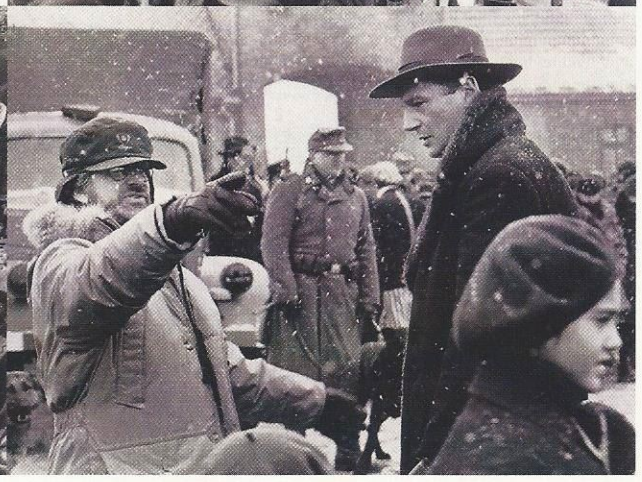


A l'occasion du dixième anniversaire de la fondation Shoah, créée par Steven Spielberg, La Liste de Schindler sort enfin en DVD dans deux éditions très classes. Histoire véridique, ce film nous propose de découvrir le courage d'Oskar Schindler, un catholique qui risqua sa vie pour sauver des juifs pendant la Seconde Guerre mondiale. En toute finesse, Spielberg nous montre le destin d'un homme, ses erreurs (il a adhéré au parti nazi) et son courage. Mais ce film, l'œuvre majeure de ce réalisateur hors pair, ne s'arrête pas au quotidien d'un homme qui devint un Juste après sa mort. La démonstration va en effet plus loin. Schindler personnifie tous ceux qui ont dit non à l'abominable à un moment donné, en suivant une ligne de conduite sans faille. Sans doute le plus grand film sur l'Holocauste, mais un des plus éprouvants également, certaines scènes étant à la limite du supportable. Deux éditions, donc. La première, la Digipak, contient deux reportages extraordinaires. Tout d'abord, sur la Fondation Shoah, puis un autre, de 60 minutes, intitulé "Voices from the List" où les véritables protagonistes de l'histoire, les ouvriers d'Oskar Schindler, témoignent. La seconde, "Collector", contient un livre d'images tirées du film, préfacé par Spielberg lui-même. Ce dernier y explique combien ce film a changé sa vie. On trouvera également le CD de la musique du film, un morceau de pellicule, et un certificat d'authenticité. Pour en revenir à la fondation Shoah, sachez qu'elle a été créée juste après le tournage du film et que c'est devenu un formidable outil pour le devoir de mémoire. Des dizaines de milliers de témoignages de survivants recensés ainsi que des images d'archives concernant l'Holocauste. En partie grâce à cette fondation, le film Un spécialiste, chroniqué le mois dernier, a pu être réalisé.

"Qui sauve une vie, sauve le monde entier !"

>> La liste de Schindler
De : Steven Spielberg Editeur : Universal
Prix : 30 euros (Digipak), 70 euros (Collector)
Disponibilité : 7 avril 2004

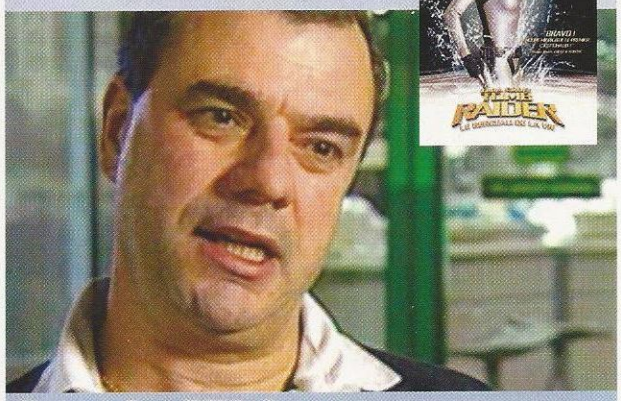




TOMB RAIDER, LE BERCEAU DE LA VIE

Débandade

Tomb Raider : Le Berceau de la vie est le film de tous les records. Jamais une image n'aura été aussi classieuse, et un son, aussi pur. Deux records ! Dans un autre ordre d'idées, jamais il ne nous avait été possible de voir un film aussi stupide. Le rythme ? 2 minutes de dialogue, puis 2 minutes d'action (pendant 113 minutes interminables), le scénario (qui plaira beaucoup aux 3-4 ans), le jeu des acteurs (tous palmes d'or du ridicule). A se procurer d'urgence, le film méritant le titre de "Mètre étalon de la Médiocrité".

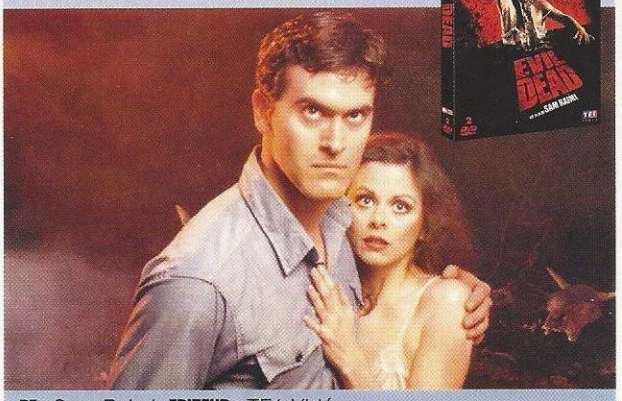


DE : Jan de Bont **EDITEUR :** Paramount
DATE DE SORTIE : Immédiat **PRIX :** 25 euros environ

EVIL DEAD

Censuré puis culte

Il y a 23 ans sortait un film de copains, Evil Dead. Ils étaient réalisateurs, acteurs, producteurs... Tout à la fois. Le gore s'entremêlait à l'humour et au final, un cinéma d'horreur d'un nouveau genre naissait. Les moyens étaient limités, mais à la fin, le film paraissait présentable. Il l'est encore aujourd'hui. Le plus étonnant reste la technique. Le montage est sensationnel, certains plans demeurent des bijoux d'originalité. Saluons donc ce "collector", sur 2 DVD ! Mais mis à part les commentaires, les suppléments paraissent un peu fades. Bruce Campbell (Evil Dead, Evil Dead 2, Evil Dead 3...) n'y apparaît pas une seule fois.

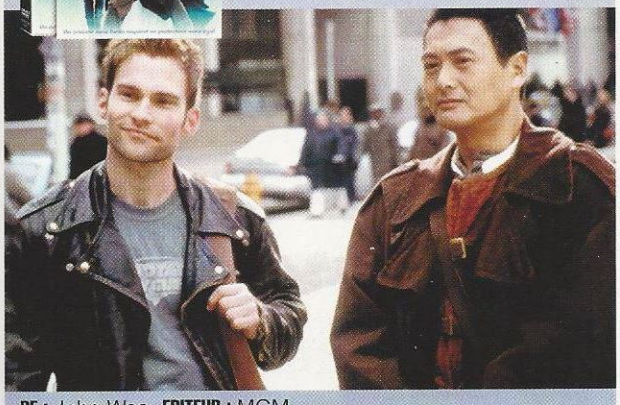


DE : Sam Raimi **EDITEUR :** TF1 Vidéo
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 29 euros environ

LE GARDIEN DU MANUSCRIT SACRÉ

Auto-référence

Plutôt commercial, Le Gardien du manuscrit sacré n'en demeure pas moins très esthétique. Ça reste du John Woo. De temps en temps, il nous lance quelques détails graphiques, histoire de dire : "*Eh, j'ai quand même fait The Killer !*". Dès que les armes apparaissent, en fait. Et l'histoire ? Un moine tibétain rencontre un pickpocket poursuivi par des nazis. Un scénar' ridicule, mais apprécions ce film pour ses emprunts à Matrix et... à John Woo lui-même !

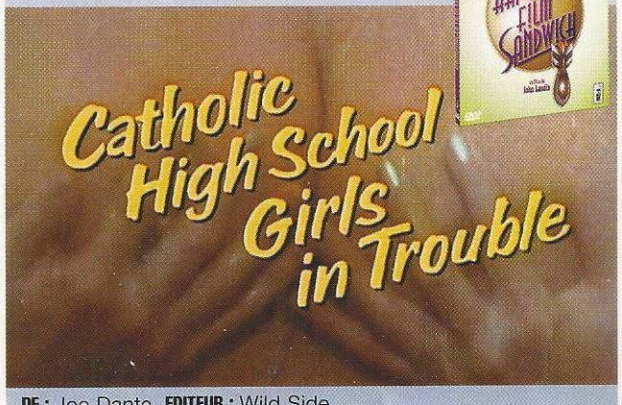


DE : John Woo **EDITEUR :** MGM
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 23 euros environ

HAMBURGER FILM SANDWICH

La Genèse

Vous pensiez peut-être que Les Nuls avaient inventé un nouvel humour. Hamburger Film Sandwich démontre le contraire. En fait, tout au long de leur carrière, Les Nuls n'ont eu de cesse que de rendre hommage à ce film de Joe Dante, assistés par les célèbres Zucker Abrams Zucker (ou ZAZ, les créateurs des Y a-t-il un pilote ou un flic...). L'ensemble se présente sous la forme d'une succession de sketchs, plus ou moins liés (on pense parfois à TVN 595). Un bijou qui s'avère d'une fraîcheur incroyable pour un film sorti en 1968. Et les suppléments sont loin d'être académiques et dans la même veine. A découvrir absolument.



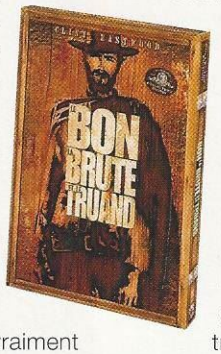
DE : Joe Dante **EDITEUR :** Wild Side
DATE DE SORTIE : 7 avril 2004 **PRIX :** 23 euros environ

HORS JEUX

>> DVD

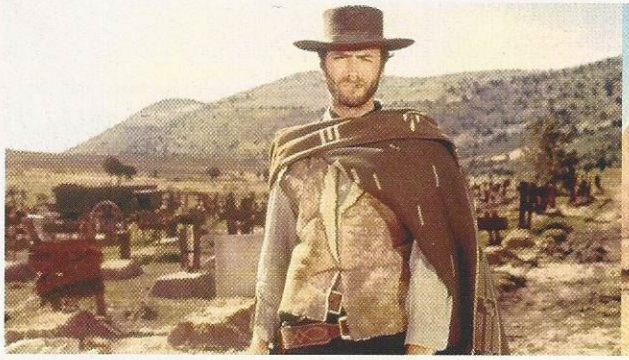
Blondin, Tuco et Sentenza

Les westerns de Leone sortaient du cadre trop limité de ce genre tant exploité. Certaines histoires étaient vraiment bien fichues (La Chevauché fantastique, par exemple), mais les sentiments humains que l'on y trouvait habituellement étaient vraiment exploités à outrance. Bravoure, patriotisme, défense de la veuve et de l'orphelin... Complètement "has been" maintenant. Les westerns existent encore de nos jours. Les acteurs les plus représentatifs s'appellent Steven Seagal (Ma femme est en danger... J'accours !), Chuck Norris (Mon Texas est en danger... J'accours !) et Angelina Jolie (L'usine de collagène est en danger... J'accours !). Les westerns de Leone possèdent des milliers de petites choses en plus. Et plus particulièrement Le Bon, la Brute et le Truand ! Une amitié réelle entre des protagonistes amenés par un scénario à l'écriture parfaite, un méchant vraiment vicieux, une musique que l'on a tous en tête, de l'humour, de la révolte, de l'anti-militariste et des acteurs formidables. Le climat qu'il distillait tout au long de ses films n'a jamais vraiment été retrouvé ailleurs. Petite anecdote : la première ligne de dialogue a lieu au bout de dix minutes et trente secondes ! La séquence du cimetière (la course de Tuco, "le duel à trois") dure vingt minutes, avec des changements de rythme incroyables laissant les spectateurs bouche bée.



Ajoutez à cela des personnages secondaires extraordinaires comme ce militaire devenu alcoolique parce qu'il ne peut plus supporter de voir tant de morts sur un champ de bataille. Une des scènes inédites de cette version le met grandement en avant. Il demande à Tuco et à Blondin comment ils s'appellent, et... Bon, si vous ne l'avez pas vu, on vous laisse la surprise. Les sept scènes supplémentaires sont insérées directement dans le montage, et le doublage français se fait en douceur avec des voix proches de celles de l'époque. Et tout ça en 5.1, s'il vous plaît ! Dans le même ordre d'idées, c'est l'intégralité de la séquence de torture de Tuco (souvent censurée dans toutes les versions du film) que nous pourrons visionner. Ajoutez à cela deux documentaires sur Sergio Leone, un sur la guerre civile, un autre sur la remasterisation et les trucs habituels comme des images de tournage... Alors voilà, dans quelques jours vous pourrez vous procurer un des meilleurs films de tous les temps. Mais en plus l'éditeur l'a traité en tant que tel avec un respect rare. Il serait vraiment très dommage de ne pas en profiter.

>> Le Bon, la Brute et le Truand
De : Sergio Leone Editeur : MGM
Prix : 25 euros environ
Disponibilité : 6 avril 2004

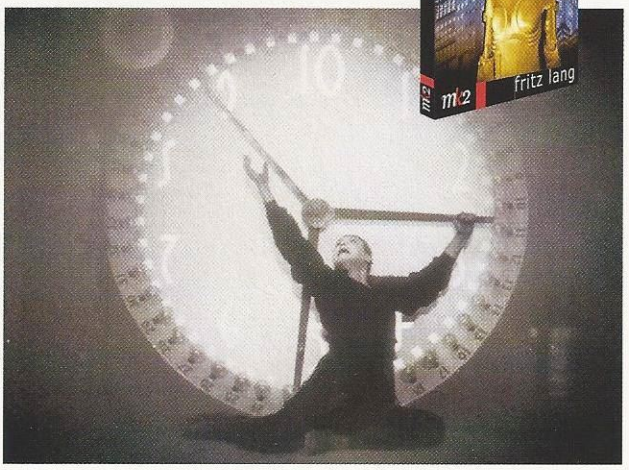


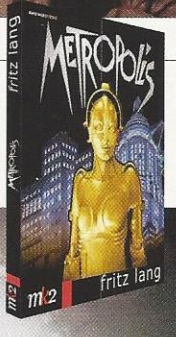
>> DVD

L'Allemagne d'en bas

Restaurer un film qui a une quarantaine d'années tient déjà du prodige mais là, ce travail s'apparente au miracle. Metropolis va bientôt fêter ses 80 ans... Le coup de jeune dont il vient de profiter permet de se dire que tout est possible dans le domaine de la restauration. L'histoire est toujours aussi émouvante, oscillant entre révolte et passion. Deux DVD pour tout comprendre. Sur le premier, le film, commenté, et sur le second, le making-of de la restauration... Et beaucoup, beaucoup d'informations sur les concepts architecturaux de la fameuse ville et leurs inspirations (Vienne, Berlin de 1928 notamment). Sans doute la restauration la plus stupéfiante eu égard à l'état des copies d'origine.

>> Metropolis
De : Fritz Lang Editeur : MK2
Prix : 26 euros environ
Disponibilité : 14 avril 2004

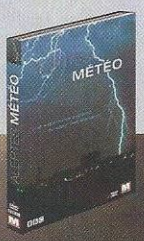


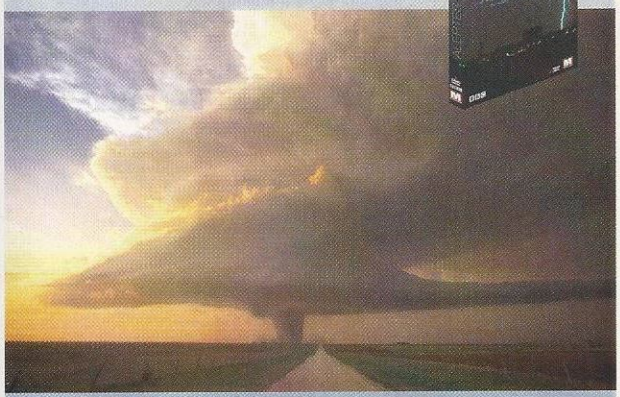


ALERTES MÉTÉO

Elémentaires

Alertes Météo constitue ce qui peut se faire de mieux en matière de documentaire. Instructif, spectaculaire et ludique. Quatre parties de 50 minutes. Sur le premier DVD, le vent et l'eau. Sur le deuxième, le froid et le chaud. On comprend pas mal de choses sur les lois climatiques à l'aide d'images de synthèse réussies. Des interviews de victimes de catastrophes nous font comprendre le chaos qui peut s'abattre sur une ville. En parallèle, un homme, toujours le même, se frotte à ces phénomènes. Dans une soufflerie, sous la banquise, dans le désert... On se dit qu'il est barge, sans jamais sombrer pas dans du "Jackass". Un reportage sensationnel diffusé à l'origine par la BBC.



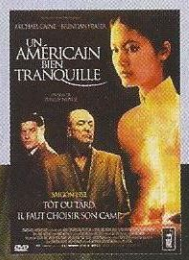


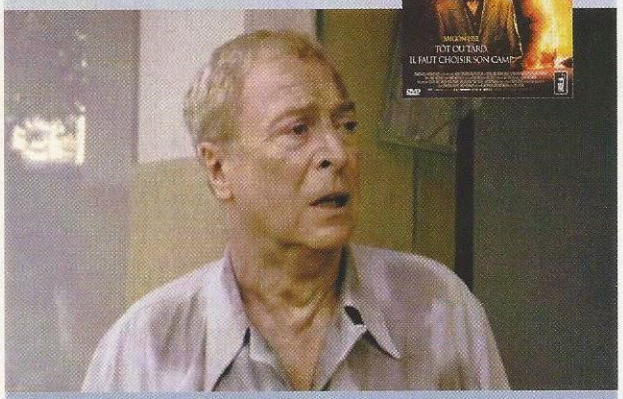
DE : La BBC **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

AMOUR, AMITIÉ, VIETNAM

Un Américain bien tranquille

Automne 52. Dans Un Américain bien tranquille, Aldem Pyle (Brendan Fraser, étonnant) débarque au Vietnam pour une mission humanitaire. Il se lie d'amitié avec un correspondant du London Times, Thomas Fowler (Michael Caine, formidable) qui connaît très bien la région. Aldem s'intéressera également à la femme de Thomas. Mais derrière ce trio amoureux se cache également le spectre de la guerre, des histoires d'espionnage et de politique. La justesse d'interprétation des acteurs restera dans les mémoires. L'occasion nous est offerte de découvrir un Brendan Fraser (Momie 1 et 2, Endiablé) dans un véritable rôle tout en finesse.



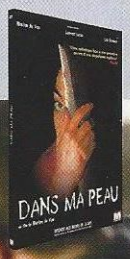


DE : Phillip Noyce **EDITEUR :** Wild Side
DATE DE SORTIE : 6 avril 2004 **PRIX :** 20 euros environ

DANS MA PEAU

L'empire du sang

Esther est bien maladroite. Au début de Dans ma peau, elle tombe, s'entaille profondément la jambe, mais ne ressent rien. Lorsqu'elle commence à inonder de sang l'appartement dans lequel elle se trouve, quelque chose d'inexplicable se déclenche en elle. Elle deviendra bien vite adepte de l'automutilation. Ici, nous sommes à des années lumière des deux films chroniqués sur la page précédente. C'est sanglant, mais ce n'est pas le gore d'Evil Dead (en partant du principe qu'elle ne ressent pas la douleur, la finalité de ses actes est avant tout esthétique) et Esther est vraiment jolie (à des années lumière de la très artificielle Angelina Jolie). D'ailleurs, c'est la réalisatrice (Marina de Van). Bien entendu, des images peuvent choquer, d'autant qu'elle va toujours plus loin dans ses expériences. Un très beau film.

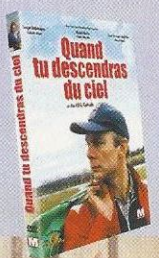


DE : Marina de Van **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : 7 avril 2004 **PRIX :** 25 euros environ

QUAND TU DESCENDRAS DU CIEL

Charmeur et social

Dans Quand tu descendras du ciel, Jérôme quitte sa province natale pour monter à Paris afin de trouver du boulot. Ses premiers amis seront ses collègues de travail... et des clochards. L'authenticité des acteurs n'a d'égal que le charme général de cette critique sociale qui s'inscrit parfaitement dans la lignée des comédies anglaises comme The Full Monty par exemple. Chaque scène fait chaud au cœur, et véhicule un message d'espoir. Bref, il n'y a rien à jeter dans cette leçon d'humanité. Vraiment très enrichissant.



DE : Eric Guirado **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 15 euros environ

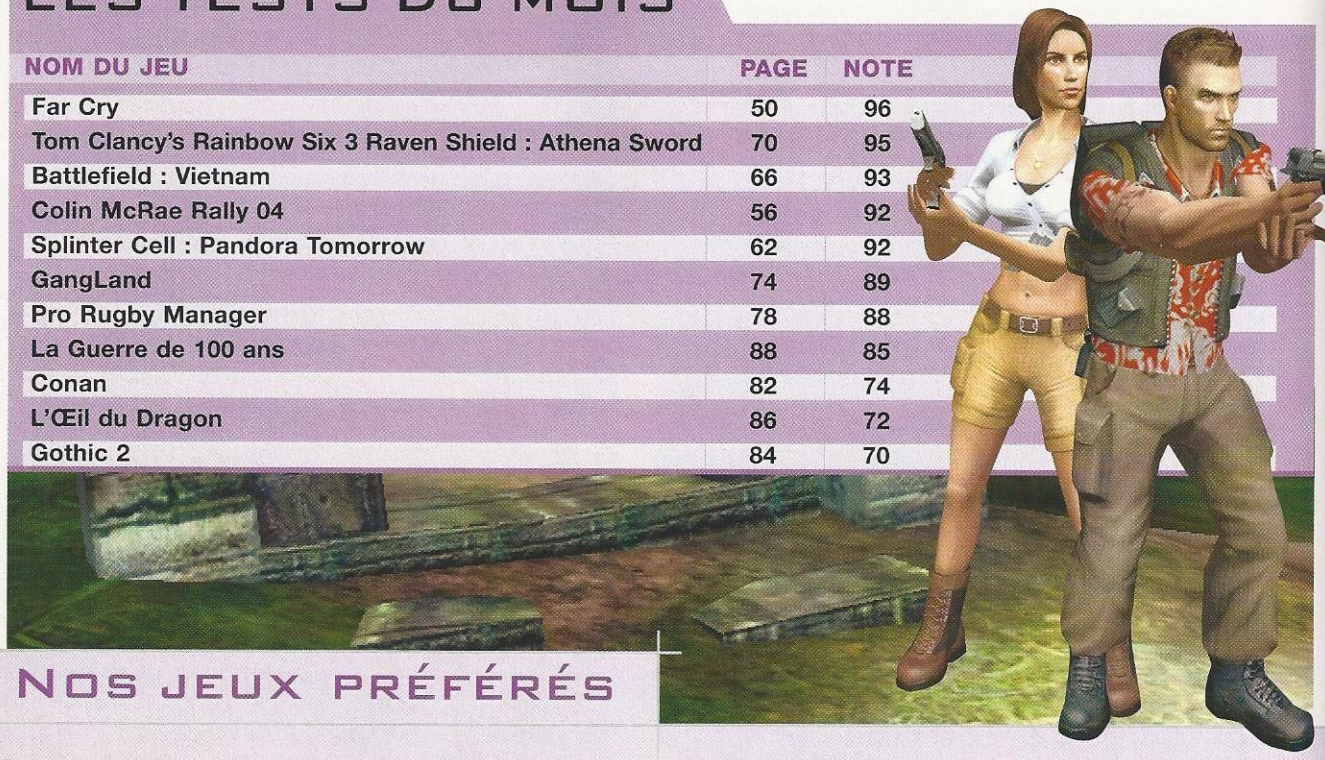
SELECTION

Un véritable feu d'artifice !

Après avoir trusté le podium en décembre dernier avec Prince of Persia, XIII et BGE, Ubi Soft remet le couvert avec trois nouveaux hits, dont un exceptionnel Far Cry !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Far Cry	50	96
Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield : Athena Sword	70	95
Battlefield : Vietnam	66	93
Colin McRae Rally 04	56	92
Splinter Cell : Pandora Tomorrow	62	92
GangLand	74	89
Pro Rugby Manager	78	88
La Guerre de 100 ans	88	85
Conan	82	74
L'Œil du Dragon	86	72
Gothic 2	84	70



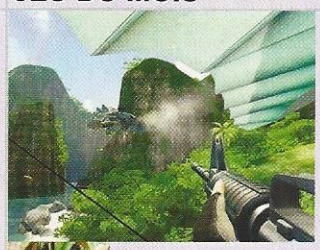
NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

SOCRATES
>> Rainbow Six 3 Raven Shield : Athena Sword

Je n'avais plus enfilé de cagoule depuis le jour où j'ai appris à dire non à ma mère. Non à la cagoule, non au sous-pull qui gratte, non au gilet en laine, non au pantalon en velours... Merci d'avoir effacé de ma mémoire ce traumatisme lié à ma prime jeunesse. Aujourd'hui, les cagoules, j'en porte pour mon plaisir. Même au bureau.

JEU DU MOIS



LÉO
>> Far Cry

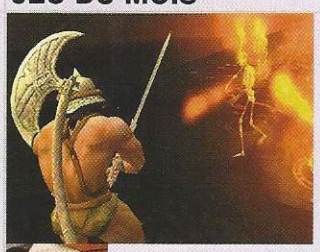
En possédant la config' adéquate, Far Cry devient le jeu d'action de référence. Pour quelques mois, quelques années... HL2 et Doom 3 finiront bien par sortir, non ? Mais ne boudons pas notre plaisir et plongeons dans cet univers aux graphismes hypnotisants, et au gameplay en tout point parfait.

JEU DU MOIS

JÉRÔME
>> Splinter Cell : Pandora Tomorrow

Il est de retour, les tempes grisonnantes. Ça colle avec mon début de calvitie. Pour la souplesse, par contre, y'a encore du boulot. Le nouveau Splinter est enfin là et c'est une bombe. Grandiose ! Cette suite va plus loin que l'original, à tout point de vue.

JEU DU MOIS



STEF
>> Conan

J'ai broyé la main de Socrates en le saluant vigoureusement, démis l'épaule de Léo en le congratulant, dévissé la tête de Jérôme en le regardant droit dans les yeux. Puisque Conan a des effets secondaires sur ma personne, l'heure est peut-être venue de rendre visite au boss.

Top of the Tops

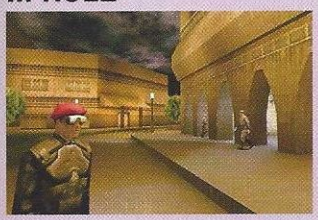
Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

ACTION

... SIMULATION

1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Combat Flight Simulator 3

... RÔLE



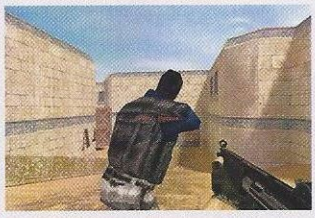
1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

... AVENTURE

1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN

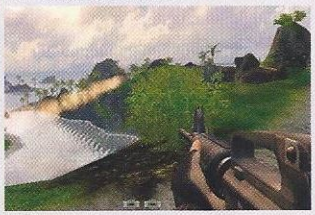


1 Counter-Strike : Condition Zero
2 Unreal Tournament 2003
3 Return to Castle Wolfenstein

... HISTORIQUE

1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL



1 Far Cry
2 XIII
3 No One Lives Forever 2

GESTION

... D'ENTREPRISE

1 GangLand
2 Rollercoaster Tycoon 2
3 Zoo Tycoon

... SPORTIVE

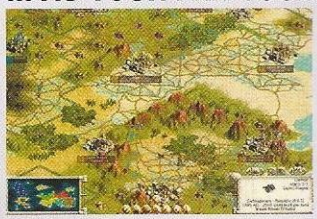
1 L'Entraîneur 2003-2004
2 Pro Rugby Manager
3 Cycling Manager 3

... URBAINE

1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE

1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE

1 Syberia
2 The Westerner
3 Runaway

JEUX DE RÔLE

1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION

1 Colin McRae Rally 04
2 Flight Simulator 2004
3 Grand Prix 4

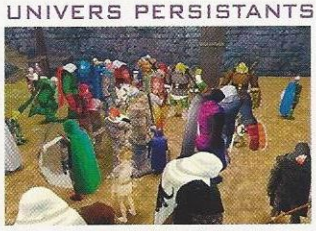
OLDIES

1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT

1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS



1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS

1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

Gen4 L'essentiel des jeux PC

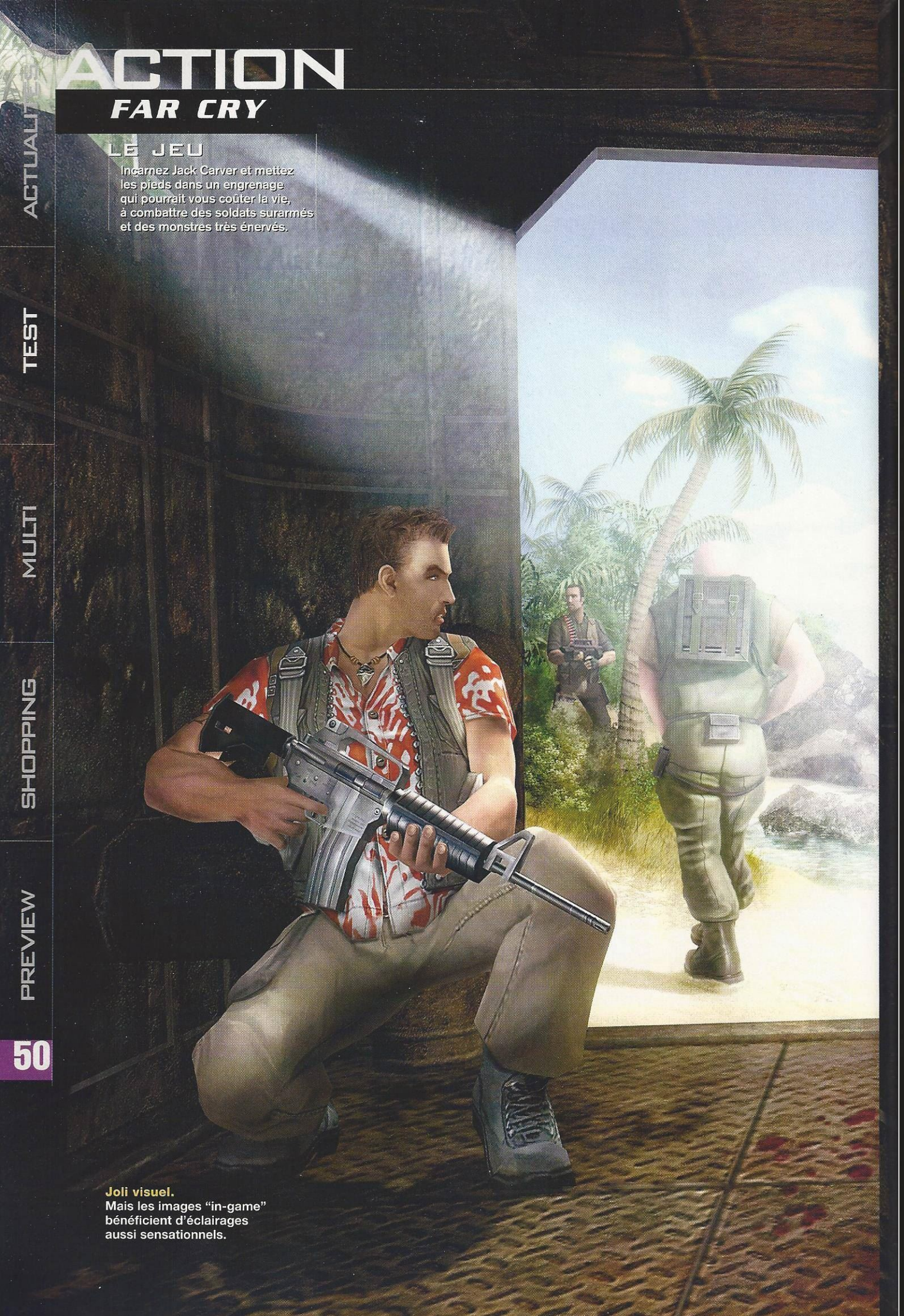
www.gen4.fr

ACTION

FAR CRY

LE JEU

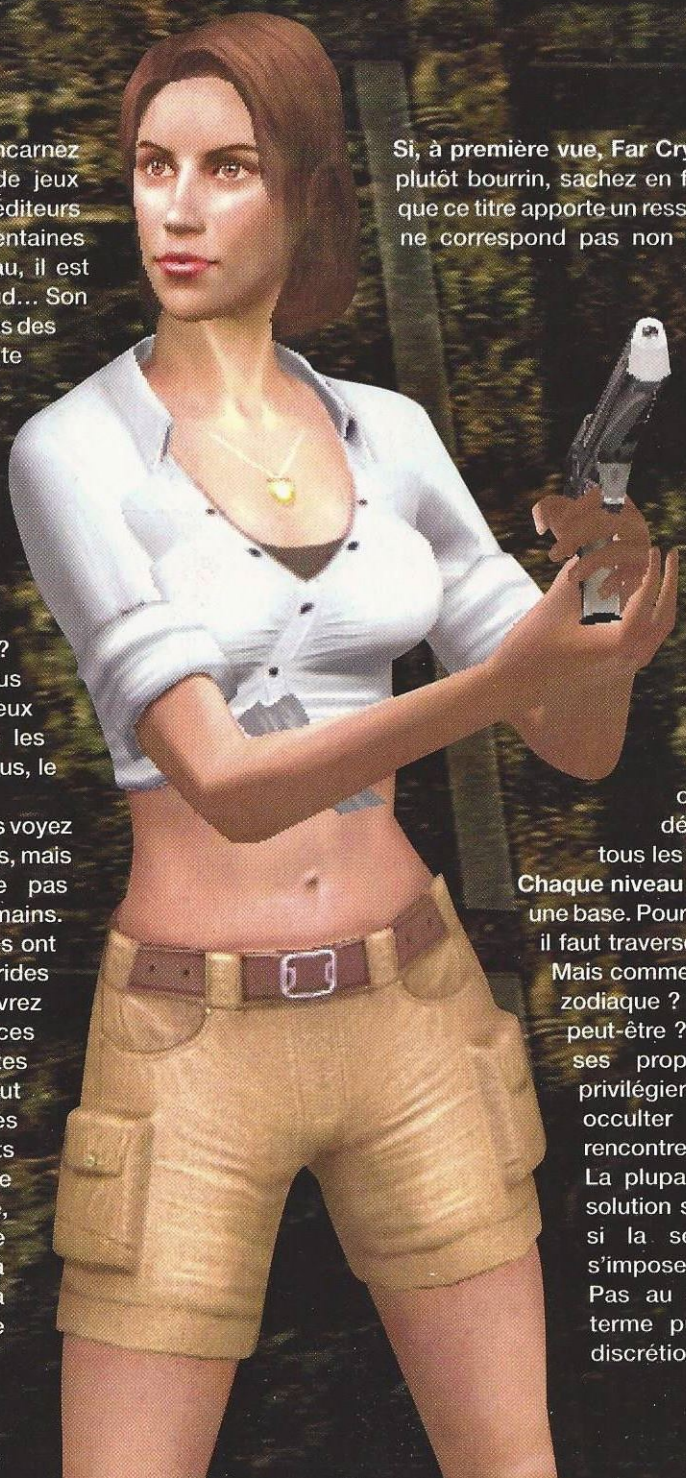
Incarnez Jack Carver et mettez les pieds dans un engrenage qui pourrait vous coûter la vie, à combattre des soldats surarmés et des monstres très énervés.



Joli visuel.
Mais les images "in-game" bénéficient d'éclairages aussi sensationnels.

Marre des Arlésiennes ?

DEPUIS DES MOIS, VOIRE DES ANNÉES, ON S'EXTASIE SUR LES PROCHAINS TITRES SIGNÉS VALVE OU ID SOFTWARE, DONT LA SORTIE EST SANS CESSE REPOUSSÉE. ET VOICI QUE DÉBOULE UN JEU POSSÉDANT EXACTEMENT LES MÊMES QUALITÉS. ET CETTE FOIS, VOUS N'AUREZ PAS À ATTENDRE. AU MOMENT OÙ VOUS LISEZ CES LIGNES, IL EST DÉJÀ DISPONIBLE !



Dans Far Cry, vous incarnez Jack Carver, héros de jeux vidéo comme les éditeurs nous en ont pondu des centaines depuis des années. Il est beau, il est grand, il sent bon le sable chaud... Son aventure se déroule en effet dans des îles micronésiennes. Sa petite entreprise de transport maritime l'amène à voyager avec une journaliste désireuse d'atteindre l'un de ces îlots dont le propriétaire est une sorte de savant fou. La malchance veut que Jack se retrouve seul contre une armée de malades de la gâchette. La malchance ? Pas sûr, puisque Far Cry nous permet de découvrir un des jeux d'action les plus aboutis et les mieux pensés qui soient. De plus, le scénario ne s'arrête pas là...

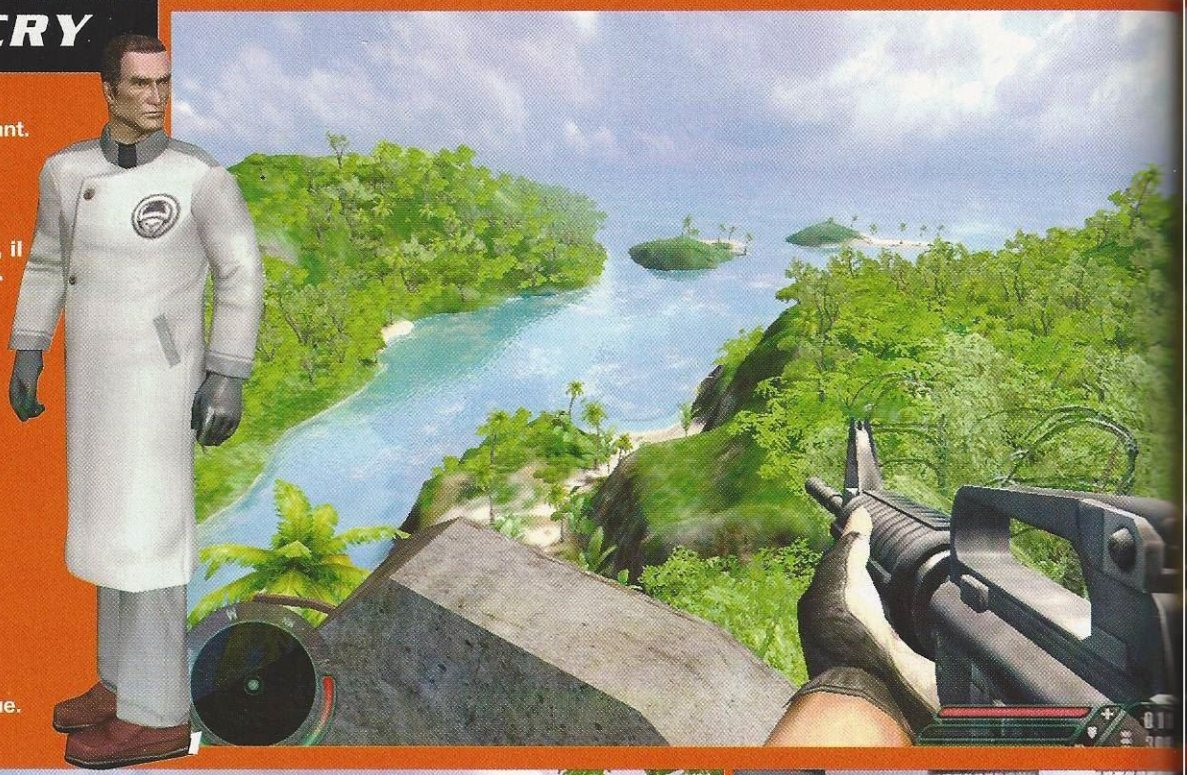
Difficile de vous le cacher, vous voyez les images qui ornent ces pages, mais ce savant fou ne possède pas simplement une armée d'humains. Les expériences qu'il a menées ont débouché sur la création d'hybrides plutôt agressifs que vous devrez également combattre. Entre ces deux "camps", vous faites l'unanimité : personne ne peut vous blairer. Si certains de ces monstres combattent les soldats ennemis et que vous faites votre apparition au milieu du carnage, tout le monde pointera la tête dans votre direction et voudra vous envoyer ad patres. Face à ce problème, une seule solution : la discrétion.

Si, à première vue, Far Cry nous fait penser à un jeu plutôt bourrin, sachez en fait qu'il n'en est rien. Dire que ce titre apporte un ressort poétique aux jeux vidéo ne correspond pas non plus à la réalité. En fait, ce jeu est bourré de contrastes. Jack adopte différentes méthodes pour parvenir à ses fins, c'est-à-dire se sortir vivant de ce foutu niveau. La philosophie de ce hit en puissance va à l'encontre de toutes les autres productions vidéoludiques parues ces derniers temps. A l'heure où ses concurrents proposent des niveaux d'une linéarité affligeante, Far Cry répond avec un gameplay totalement ouvert. Cela en devient déstabilisant d'ailleurs, car tous les coups sont permis.

Chaque niveau correspond à une île ou à une base. Pour atteindre le niveau suivant, il faut traverser le niveau, bien entendu. Mais comment ? A pied ? En jeep ? En zodiaque ? En deltaplane ? A la nage, peut-être ? Chaque solution possède ses propres avantages. Va-t-on privilégier la discrétion (et donc occulter certaines mauvaises rencontres) ou l'affrontement total ? La plupart du temps, la première solution semble la meilleure, même si la seconde peut également s'imposer. Alors, jeu d'infiltration ? Pas au sens "splintercellien" du terme puisque, dans celui-ci, la discrétion est obligatoire. Ici, on

ACTION

FAR CRY



1 Respire.
Enfin un univers séduisant. Mais "*tu vas pas mourir de rire...*"

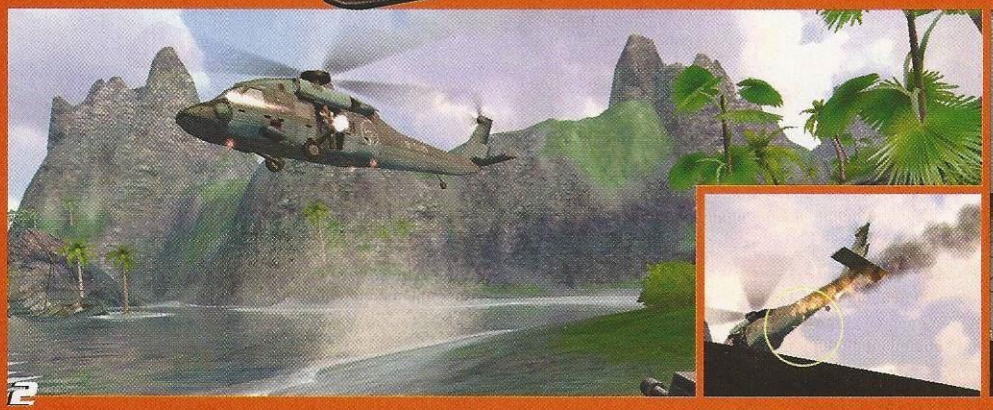
2 Fréquent.
Pour faire fuir l'hélico, il faut tuer le mitrailleur.

3 C'est pas moi !
Il se trouvait déjà dans cette posture en entrant dans la salle.

4 Mauvaise posture.
Mais comment est-il arrivé là ?

5 Le ton est donné.
Changement de genre. Vous allez affronter un autre type d'ennemis.

6 Le détail qui tue.
La diffusion du sang dans l'eau est magnifique.



2

3

baigne plus dans Project IGI 2, sans le côté procédurier de l'analyse des rondes des ennemis et la compréhension des lieux avant de faire le moindre mouvement.

En fait, Far Cry ne ressemble à aucun autre jeu. Et, plus fort encore, aucun de ses niveaux ne ressemble à un autre. En permanence, vous serez obligés de faire des choix. Les armes à utiliser, le chemin à emprunter, la tactique à adopter... Dans beaucoup de titres, le joueur n'utilise pas tout son équipement. Ici, utiliser chaque moyen mis à sa disposition s'avère vital, et le moteur propose une parfaite homogénéité avec l'attirail de Jack. Quelle surprise, en utilisant les jumelles, de reconnaître la jeep avec laquelle on a percuté un arbre ! Pourtant, cet accident a eu lieu une heure plus tôt ! Eh oui, les niveaux sont très grands...

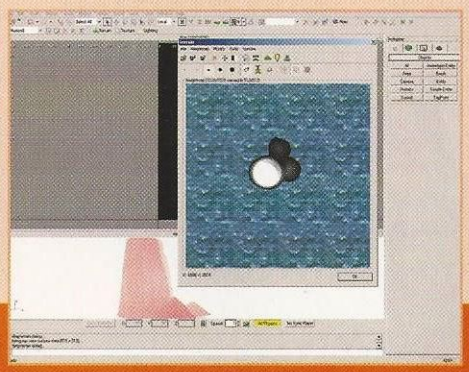
Quel bonheur aussi de "sniper" les gardes dans les tours alors qu'ils sont situés à quelques kilomètres de l'endroit où l'on se trouve. Aucun moteur n'a jamais permis une telle visibilité, une telle profondeur de champ. Et quand on commence à jouer de la sorte, en snipant au compte-gouttes, en jouant intelligemment, on se rend compte du réalisme incroyable de ce titre. Imaginez un camp ennemi possédant quelques tours. Dans celles-ci, des soldats font le guet, armés de fusils à lunette et de bazookas. Comment faire ?

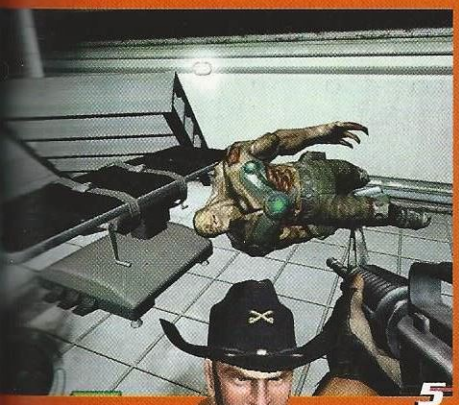
Dans un premier temps, il faut trouver l'angle idéal, la ligne de tir parfaite. On s'aperçoit bien vite que se mettre à plat ventre est obligatoire. Votre respiration est en effet moins prononcée, et votre visée, bien plus stable. Mais si vous pensez que vous pouvez tirer dans n'importe quelle direction, alors vous vous trompez. Essayez donc de viser un point juste au-dessus de votre tête quand vous êtes à plat ventre. Si vous y arrivez, vous êtes très souple ! Parfois, votre ligne de tir parfaite debout n'est plus valable si la cible vous surplombe trop. Il faut donc soit reculer, soit trouver un nouvel endroit, un peu plus en hauteur.

Far Cry, c'est ça : une multitude de petits détails dont la somme en fait un jeu hautement réaliste, sans les problèmes inhérents habituellement aux productions de ce genre. En un mot comme en cent, ce n'est pas chiant. Et puis, il y a les graphismes. Vous avez sans doute tous vu les vidéos de Half-Life 2, et les images de Doom 3. Vous les attendez, ces deux jeux, hein ? Eh ben, Far Cry est disponible dès maintenant. Au bout du cinquième niveau, on pense avoir fait le tour de l'ensemble des textures. Mais c'est à peu près à ce moment-là que ce titre change du tout au tout, pour devenir un affrontement contre des créatures horribles.

Au boulot

SandBox est le nom donné à l'éditeur de niveau de Far Cry. J'ai toujours assez peu apprécié ce genre de trucs, car on passe des heures avant de pouvoir prendre en main le moindre de ces logiciels. Celui-ci semble pourtant un peu plus simple que les autres. Plutôt que de façonner chaque facette d'une montagne, on "terraforme" une carte. Les résultats sont très vite appréciables, et plutôt spectaculaires. Des centaines de commandes sont moins intuitives, bien entendu, mais le plus gros du boulot se fait simplement. On retrouve là les outils que l'on avait pour un certain Half-Life, en plus simple.





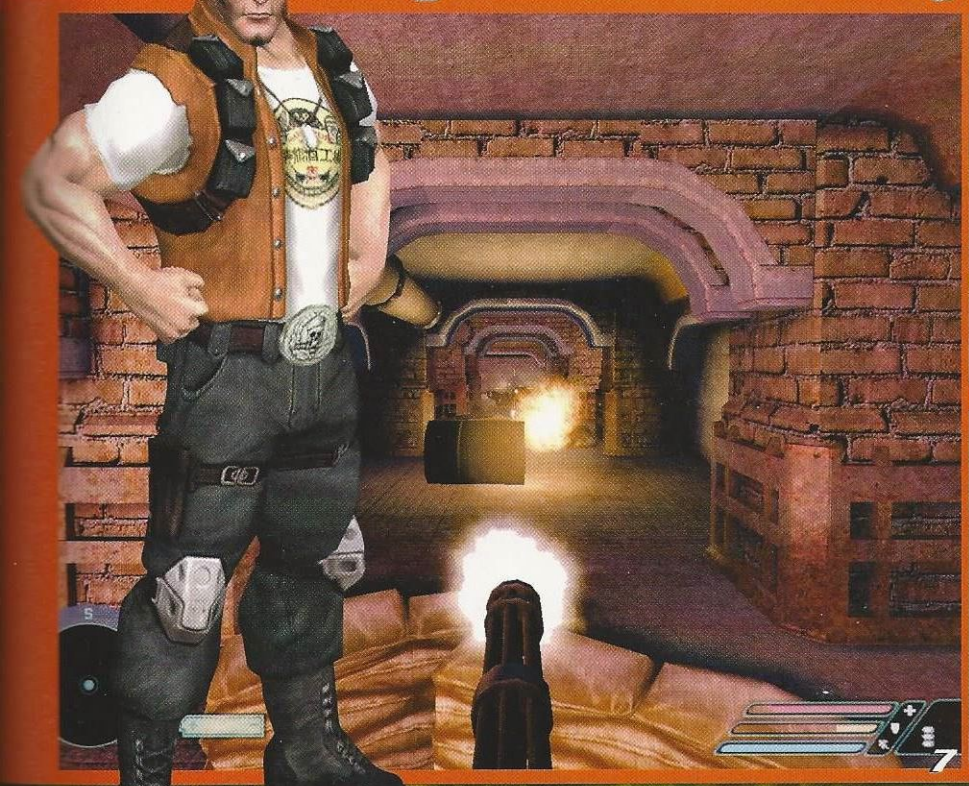
5

6

7 **Défouloir.**
Les mitrailleuses fixes ne sont jamais là par hasard.

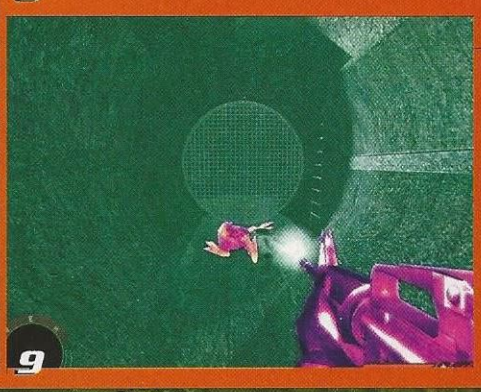
8 **Hautement casse-gueule.**
Le tir sur cible mobile à bord d'un deltaplane s'avère périlleux.

9 **Vision nocturne.**
Gadget indispensable dans un FPS, actuellement.



7

8



9

ACTION
FAR CRY

Jack Carver. Il est beau, il est grand, il sent bon le sable chaud… et surtout, il est en danger !

La meilleure façon de marcher

Dans Far Cry, plusieurs façons de se déplacer sont à votre disposition. Il n'est pas rare d'avoir le choix. Passage en revue des véhicules que vous utiliserez le plus souvent.

1. La jeep
Idéale pour foncer à travers la jungle et écraser quelques mercenaires au passage.

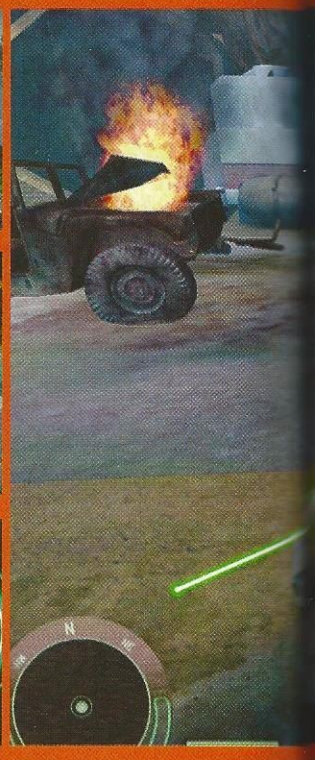
2. Le zodiaque
Assez rapide mais pas vraiment solide. En outre, ce véhicule ne possède pas de canon, vous devrez donc utiliser votre propre arsenal.

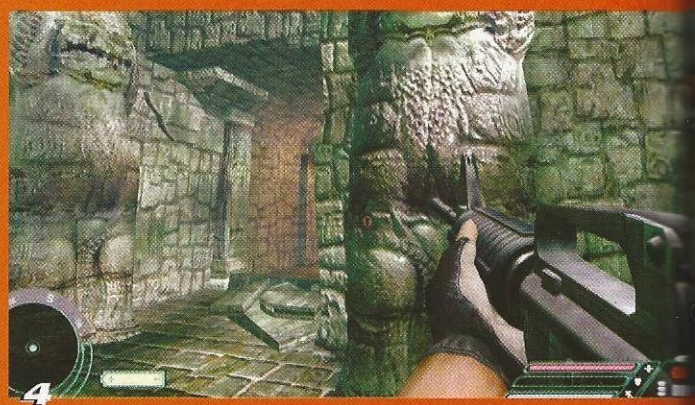
3. Le deltaplane
Hautement casse-gueule. De plus, la plupart du temps, vous devrez affronter des ennemis en plein vol. Et pas des moindres… Un hélicoptère par exemple !

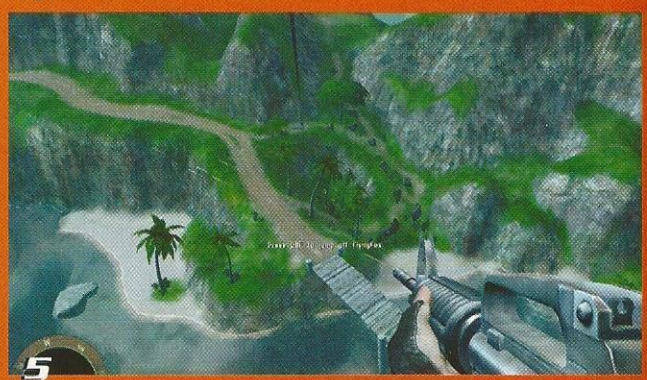
4. Le canot à moteur
Rapide et efficace. Quel bonheur que d'arroser les plages avec son canon histoire de faire un peu le ménage.

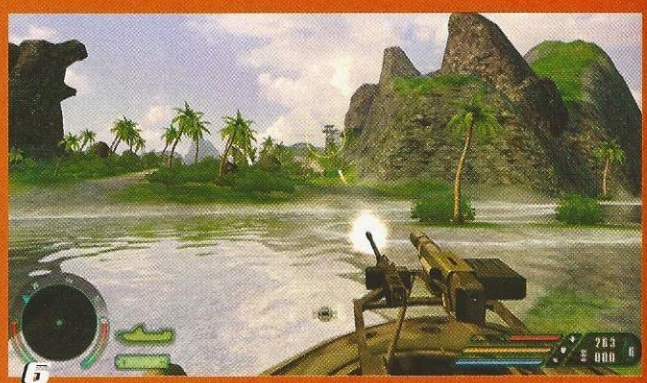
5. La nage
Idéal pour passer inaperçu quand on retient sa respiration. Quand on ne le fait pas, des bulles apparaissent à la surface de l'eau, trahissant votre présence.

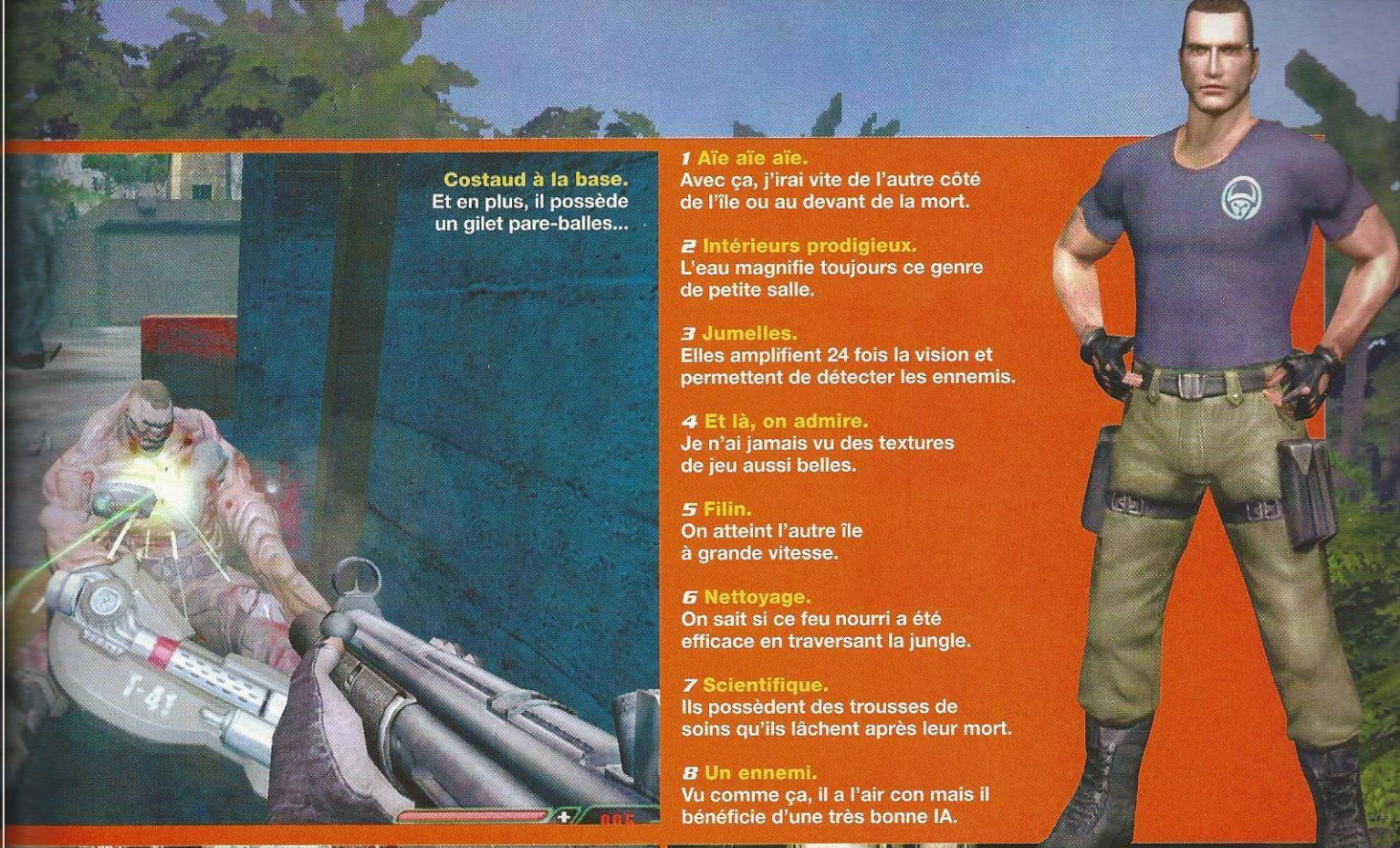
6. L'élévateur
C'est plus un clin d'œil qu'une redoutable arme de guerre. Néanmoins, sa configuration vous permettra de vous protéger face à un groupe d'ennemis !











Costaud à la base.
Et en plus, il possède un gilet pare-balles...

1 Aïe aïe aïe.
Avec ça, j'irai vite de l'autre côté de l'île ou au devant de la mort.

2 Intérieurs prodigieux.
L'eau magnifie toujours ce genre de petite salle.

3 Jumelles.
Elles amplifient 24 fois la vision et permettent de détecter les ennemis.

4 Et là, on admire.
Je n'ai jamais vu des textures de jeu aussi belles.

5 Filin.
On atteint l'autre île à grande vitesse.

6 Nettoyage.
On sait si ce feu nourri a été efficace en traversant la jungle.

7 Scientifique.
Ils possèdent des trousses de soins qu'ils lâchent après leur mort.

8 Un ennemi.
Vu comme ça, il a l'air con mais il bénéficie d'une très bonne IA.

De la jungle la plus profonde, on atteint un laboratoire souterrain mal éclairé, enfumé, aux lumières clignotantes. J'ai bien dû sursauter deux ou trois fois de ma chaise quand une créature m'attendait au détour d'un couloir (ce qui a beaucoup amusé Jérôme, d'ailleurs). Plus tard, au niveau onze ou douze, on sera ébahi devant la qualité des textures d'un temple, genre maya. Une telle qualité n'est pas sans rappeler les démos technologiques destinées à vanter les mérites d'une carte graphique. Mais Far Cry est avant tout un jeu, et pas simplement un moteur brillant.

L'eau, la végétation, la qualité des modèles, le rendu des véhicules, les éclairages... Tout est parfait. Sa réalisation technique est à la hauteur du plaisir pris en jouant, et de tout le reste à vrai dire. Pas un aspect de Far Cry n'est en dessous d'un autre. Prenons par exemple l'IA. Vos adversaires, sans être imprévisibles, bénéficient de ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle, au niveau de la logique de leurs attaques. Ils ne foncent pas comme des brutes sur vous. Il leur arrive de se planquer, et de réagir en fonction des différents terrains. Mieux ! Ils possèdent une intelligence de groupe. S'ils vous ont repéré, ils ne vont pas venir les uns après les autres pour vous proposer un ball-trap facile. Ils se pointeront en groupe, essaieront de vous encercler. Cela ne rend pas la tâche facile. Du coup, Far Cry est l'un des jeux d'action les plus difficiles du moment. Heureusement, il n'est pas insurmontable. Et puis, aller au bout, ça se mérite, n'est-ce pas ? Avec toutes ses qualités, chaque passage de niveau s'avère gratifiant.

Léo de Urlevan

FAR CRY

±40€

DÉVELOPPEUR :	Crytek
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	25 mars 2004
SITE :	http://farcry-thegame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1 GHz (2 recommandé), 256 Mo de RAM (512 rec.), DVD-Rom, 4 Go DD

CLASSEMENT

GRAPHISME	98
SON	88
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	97
DURÉE DE VIE	92
MULTIJOUEURS	95

- Graphismes somptueux
- De nombreux véhicules
- Haut niveau de réalisme

- Grosse config' nécessaire
- Munitions plutôt limitées

96

SPORT

COLIN MCRAE RALLY 04

LE JEU

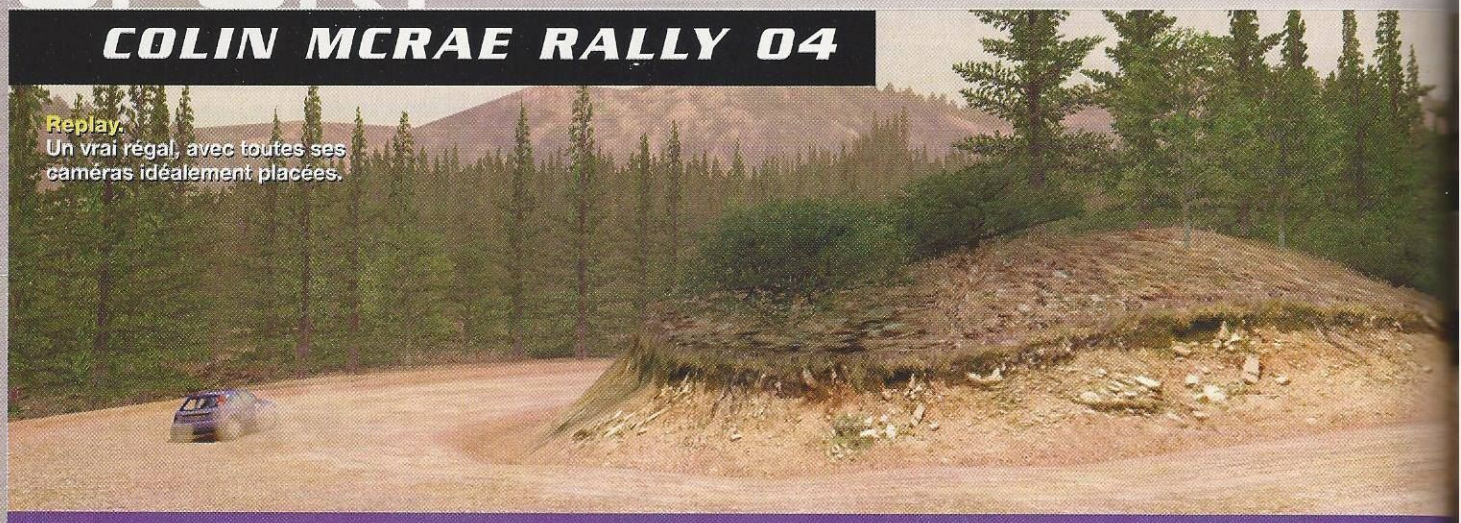
Vous prenez le volant d'un petit bolide pour affoler les compteurs et devenir champion du monde de rallye.

Roulez, jeunesse !

COLIN MCRAE PREND UN SACRÉ COUP DE JEUNE AVEC CETTE ULTIME VERSION GOMMANT TOUS LES DÉFAUTS DE SES AÎNÉS. UN COUP DE MAÎTRE, ALORS QUE LA CONCURRENCE POINTE LE BOUT DE SON CAPOT...

SPORT

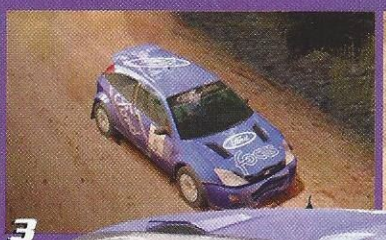
COLIN MCRAE RALLY 04



Replay.
Un vrai régal, avec toutes ses caméras idéalement placées.

1

2



3

4

1 Départ.
En route pour trois à quatre minutes de sensations fortes.

2 Saut.
Sur certains tracés, le relief est très important. D'où des sauts assez impressionnants !

3 Modélisation.
Toutes les voitures sont absolument sublimes.

4 Pot en feu.
Sur une accélération brutale, des flammes sortent du pot.

S'il n'a jamais remporté le titre de champion du monde depuis qu'un jeu porte son nom, Colin McRae pouvait se vanter cependant de régner en maître sur l'univers des jeux vidéo. Faute de concurrent sérieux bien sûr (un portage hâtif de RalliSport Challenge en 2002, puis un énième V-Rally en 2003...), mais surtout grâce au savoir-faire indéniable de Codemasters, grand spécialiste des jeux de course si l'on y ajoute TOCA Race Driver. Depuis le tout premier volet de la série des Colin, les développeurs anglais s'appuient en effet sur un gameplay irréprochable.

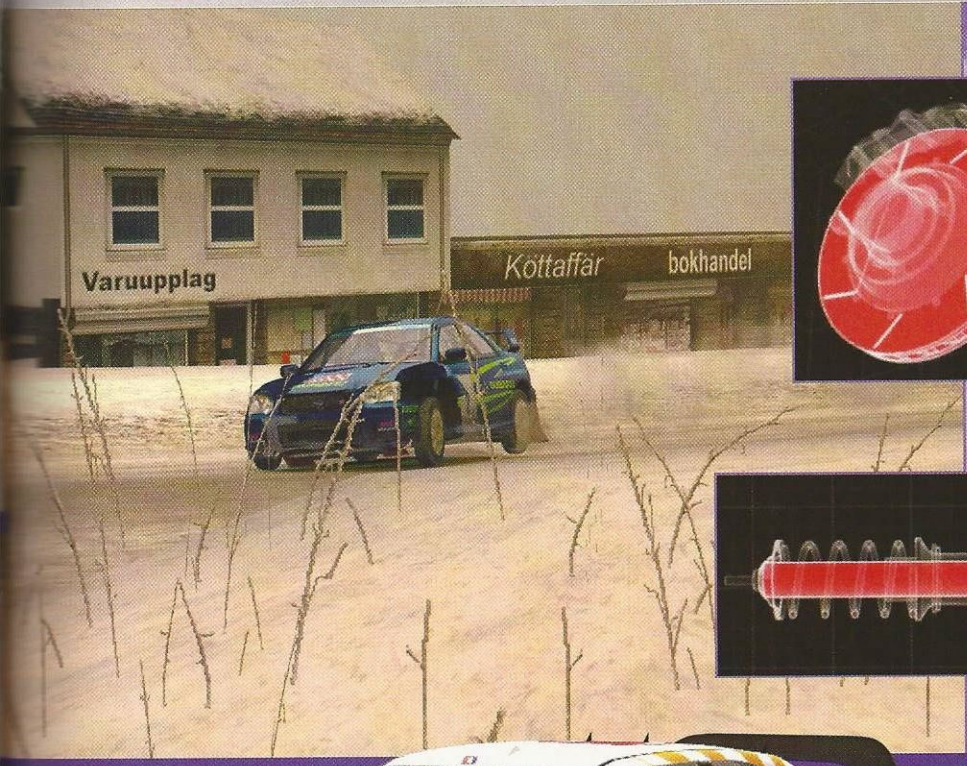
Pourtant, au fil des années, la passion entourant ce titre s'est essoufflée. Pour diverses raisons, d'ailleurs. Graphiquement, tout d'abord, CMR ne tenait plus la route. Enfin, disons poliment qu'il souffrait de la comparaison avec les derniers titres sortis sur consoles, comme RalliSport Challenge et World Rally Championship). Et puis, de futiles contraintes commerciales ont agacé bon nombre de joueurs. Dans le dernier opus par exemple, on ne pouvait conduire qu'une Citroën Xsara, qui était alors la voiture officielle du pilote écossais. Rageant !

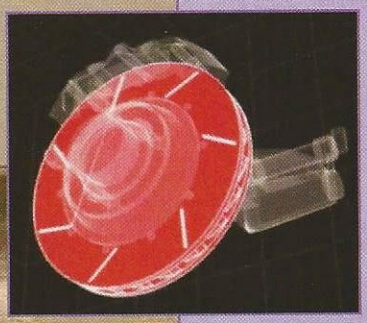
Ce quatrième Colin McRae, dont la sortie est annoncée pour le 9 avril, parviendra-t-il à repousser les assauts d'une concurrence qui se fait de plus en plus agressive ? Eidos risque en effet de frapper un grand coup avec Richard Burns Rally. Quant à Xpand Rally, dont on ne sait pas grand-chose pour le moment, il a été développé sur le moteur de Chrome et mérite donc que l'on garde un œil sur lui. Avec l'arrivée de ses rivaux aux dents longues, l'embardée semblait inévitable et Colin McRae risquait de finir au fond d'un ravin.

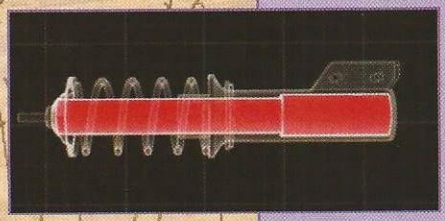
Mais que les fans de la série se rassurent, il n'en sera rien. Codemasters a fait une révision complète du moteur graphique, effectué de judicieux réglages en matière de gameplay, ajouté de nombreuses options ici et là... Au final, Colin McRae Rally 04 a passé le contrôle technique haut la main, et le voilà fin prêt à prendre un nouveau départ. Fin prêt pour défendre ce titre de "Meilleur jeu de rallye" auquel Richard Burns semble pouvoir prétendre, même s'il faudra attendre la sortie de ce dernier pour que le verdict tombe. Toujours est-il que la barre n'a jamais été placée aussi haut !

Visuellement, rarement un jeu de course ne nous aura autant impressionnés. Bien sûr, Need For Speed Underground brillait de partout, et les reflets étaient légion... Mais ce lifting s'avérait plutôt grossier ! Ici, Colin joue la carte de la simplicité, et ne sombre pas dans le superflu. La modélisation des 23 voitures est sublime, qu'il s'agisse d'une Ford Puma, d'une Subaru Impreza... ou d'une 2CV. Les 8 environnements (Grande-Bretagne, Japon, Finlande...) se révèlent très différents les uns des autres, et en tout point fidèles à la réalité.

Pièces détachées







Le tuning est à la mode, et Codemasters y viendra certainement un jour. Pour l'heure, divers petits tests de performances vous permettent simplement d'utiliser de nouvelles pièces. Il y a bien sûr des pneus adaptés à la conduite sur la neige, sur du gravier ou sous la pluie, mais aussi des freins en céramique plus efficaces, des amortisseurs assurant une meilleure tenue de route, une boîte de vitesse aux rapports plus nerveux et un moteur bien plus puissants. Très appréciable quand la lutte pour le titre de champion du monde fait rage. Mais un jour, on aimerait quand même bien personnaliser sa voiture, avec de la moquette sur le volant, par exemple.

Quant aux conditions climatiques, elles nous mettent dans l'ambiance et influent sur la conduite.

La présence de plusieurs types de véhicules apportera également de la diversité à votre pilotage. Chaque bolide réagit de façon singulière : les 4 roues motrices adhèrent parfaitement à la route, alors que les 2 roues motrices vous obligent à contre-braquer en permanence, le cul ayant tendance à vouloir prendre la tête à chaque virage. Et que dire des bagnoles du "Groupe B", extrêmement puissantes et rapidement incontrôlables ? Pas étonnant d'ailleurs que ces missiles à roulettes aient été interdits de compétition après un nombre de morts ahurissant !

L'avantage avec Colin McRae, c'est que vous ne risquez votre vie à aucun moment. Même si vous vous retrouvez les quatre roues en l'air, vous réapparaîtrez comme par magie au beau milieu de la piste. En revanche, la tôle de votre bagnole morflera à chaque sortie de route, et il est rare qu'une vitre tienne le choc durant tout un rallye. Parfois même, vous perdrez une portière, le haillon arrière, une roue... Et que dire de la mécanique, qui est mise à rude épreuve ? Un radiateur percé et le moteur est en surchauffe. Du coup, vous risquez de caler en plein virage, surtout si la boîte de vitesse en a pris un coup également.

Outre ce lifting et ces quelques réglages techniques, Codemasters a également abandonné son mode Carrière restrictif où, incarnant Colin McRae, on ne pouvait conduire que sa voiture. Désormais, le joueur pourra choisir sa monture pour aller le plus loin possible. Et le système de la carotte (mais non, on ne parle pas de The Westerner) est aussi de la partie. En finissant un championnat parmi les premiers, vous en débloquerez des nouvelles, plus puissantes, plus belles... Et aussi quelques légendes du rallye, comme la Lancia Delta ou la Golf de Volkswagen. Mais l'Alpine Renault a été oubliée. Dommage !

Au fil des courses, plus variées que jamais, vous aurez également l'occasion de tester les performances de pièces à la pointe de la technologie. Pour obtenir des disques de frein en céramique par exemple, dont l'usure est moindre et la réactivité bien plus grande. Bref, Colin McRae Rally 04 n'est pas le genre de jeu dont on fait le tour en quelques petites heures. D'autant que même en mode Normal, il s'avère assez difficile. Le réalisme est à ce prix. La moindre erreur peut être lourde de conséquences. Parfois, vous êtes en tête, après un véritable sans-faute. Et tout d'un coup, vous perdez une roue et vos rêves de victoire s'envolent.

Bien sûr, vous pourrez rallier l'arrivée tant bien que mal, et réparer les pots cassés. Mais ce n'est possible que toutes les deux courses. Autant dire que si vous cartonnez méchamment

SPORT

COLIN MCRAE RALLY 04

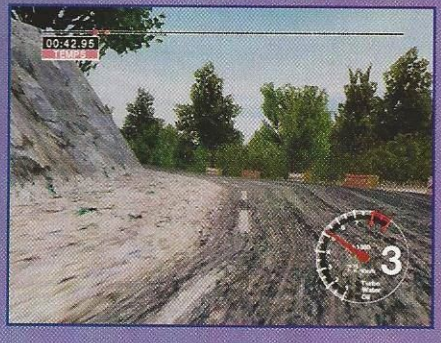
Poussière.
Quel réalisme !

Vue d'ensemble

De ce côté-là, Codemasters n'a pas fait de folie et ne propose que trois vues très classiques.

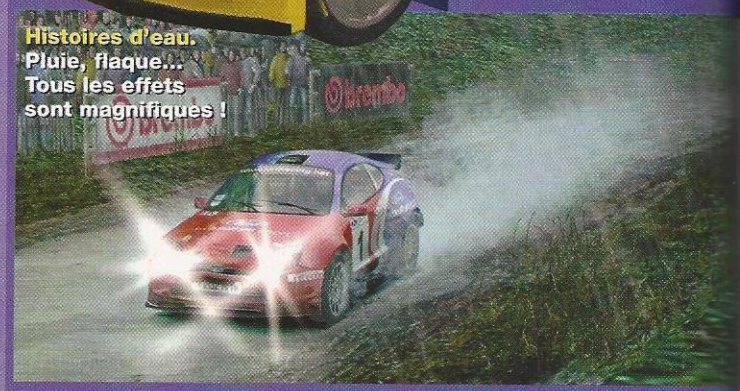
La première des trois caméras surplombe en fait la voiture, et s'avère idéale pour apprécier la beauté des décors, négocier au mieux les virages et estimer les dégâts subis par votre voiture.

La seconde, elle, est située à la place du pilote, et l'impression est fantastique sous la pluie et sous la neige, même si le tableau de bord ne ressemble pas à grand-chose.

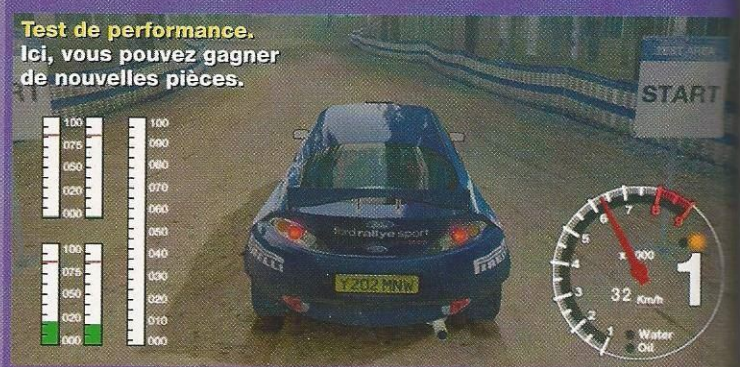


Quant à la dernière, elle est accrochée au pare-chocs et procure une sensation de vitesse hallucinante, bien qu'il soit au final assez difficile de maîtriser le bolide dans de telles conditions.

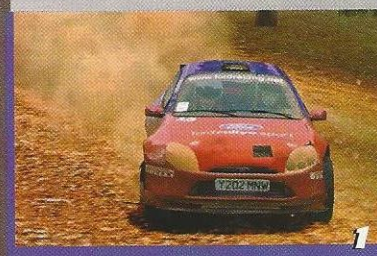
Histoires d'eau.
Pluie, flaque... Tous les effets sont magnifiques !



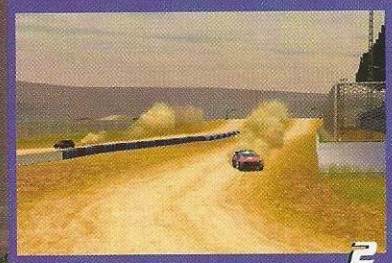
Test de performance.
Ici, vous pouvez gagner de nouvelles pièces.



Yahoo !
Mais l'important, ce n'est pas le saut, c'est l'atterrissage...

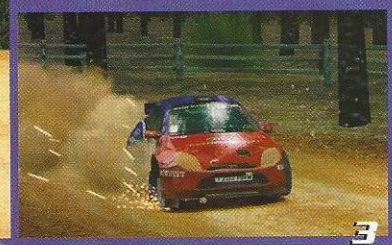

1

1 Ford Puma.
Certainement une des voitures les plus "racées" de ce jeu.


2

2 "Spéciale".
Les courses en un contre un existent. Mais il y a un mur entre les deux. Rageant !

3 Sur trois roues.
Ça roule toujours, mais gare aux étincelles !


3

4

4 Dérapage.
La plupart des virages se prennent ainsi !

lors de la première, la seconde ne sera pas une partie de plaisir. Et puis, ménagez votre monture car vos mécanos n'ont que soixante petites minutes pour remettre la bagnole en état de marche. Chaque intervention prend une certaine durée et celle-ci augmente selon l'étendue des dégâts, et si vous dépassez ce temps "réglementaire", vous serez pénalisés de quelques secondes, voire de plusieurs minutes.

Bref, avec cet ultime volet, Colin McRae frôle la perfection, à défaut de l'atteindre. Un mode Multijoueurs digne de ce nom fait encore défaut. Dans la version testée, il n'était pas encore disponible mais, une fois que les serveurs auront été activés, huit joueurs pourront s'affronter en réseau local ou sur Internet. Rallye oblige, la présence de vos adversaires ne sera représentée que par une silhouette fantomatique, ce qui interdit toute collision. Réellement frustrant ! Comme quoi, parfois, il faut savoir faire des entorses au règlement. Enfin, avec Colin McRae 5 (ou 005, qui sait ?), nos vœux seront peut-être exaucés.

Socrates

Mythique.
Un rallye au volant d'une 2CV. On en rêvait...

COLIN MCRAE RALLY 04 — ±50€

DÉVELOPPEUR : Codemasters
ÉDITEUR : Codemasters
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : 9 avril
SITE : www.codemasters.fr/colinmcraerally04/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ; 256 Mo de RAM ; Carte graphisme 64 Mo

- Des graphismes sublimes
- Une jouabilité exceptionnelle
- Des voitures bien différentes

- Les bruits du moteur !
- Assez gourmand techniquement

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	80
PRISE EN MAIN	95
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	NT

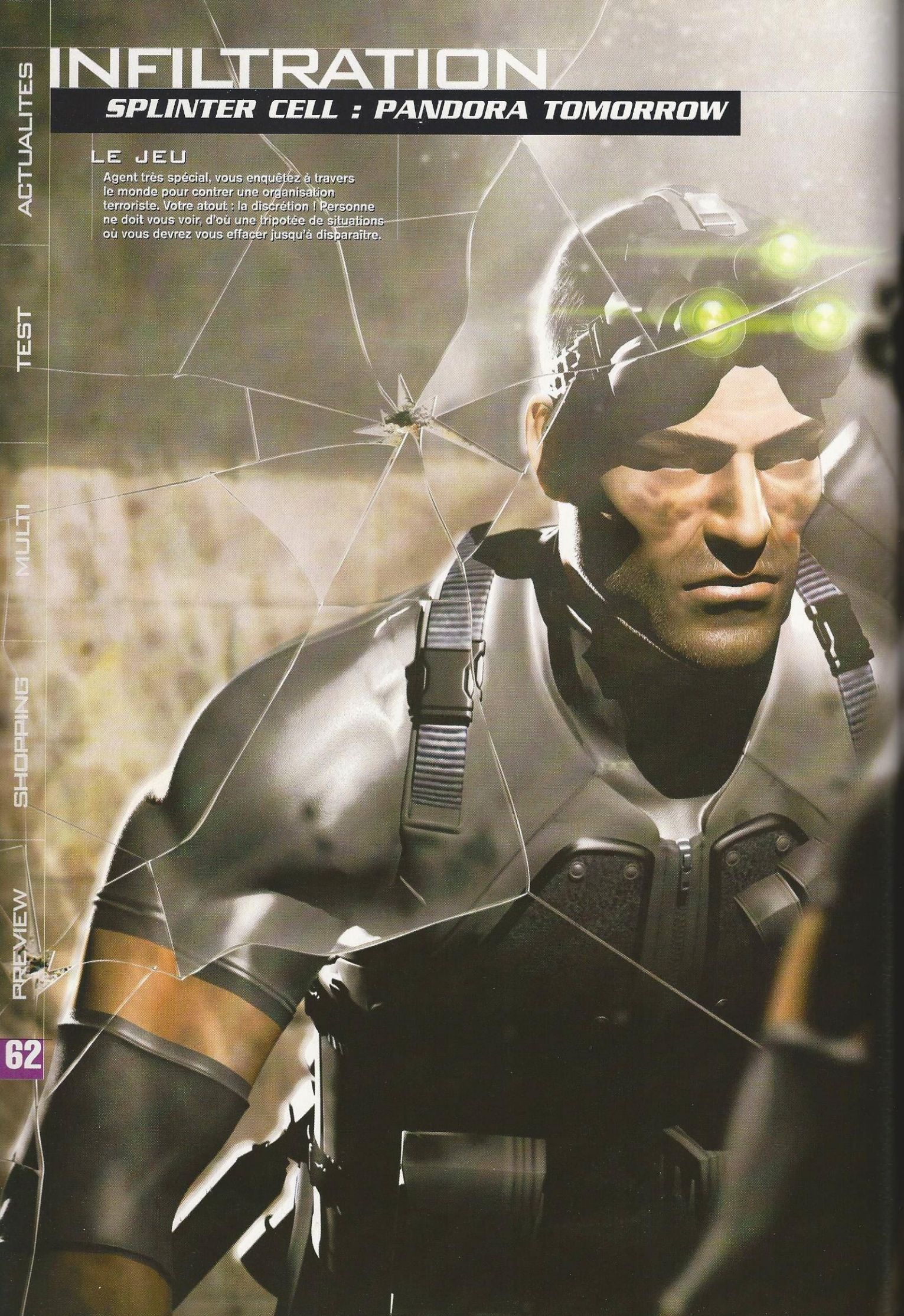
92

INFILTRATION

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW

LE JEU

Agent très spécial, vous enquêtez à travers le monde pour contrer une organisation terroriste. Votre atout : la discrétion ! Personne ne doit vous voir, d'où une tripotée de situations où vous devrez vous effacer jusqu'à disparaître.



Play it again, Sam !

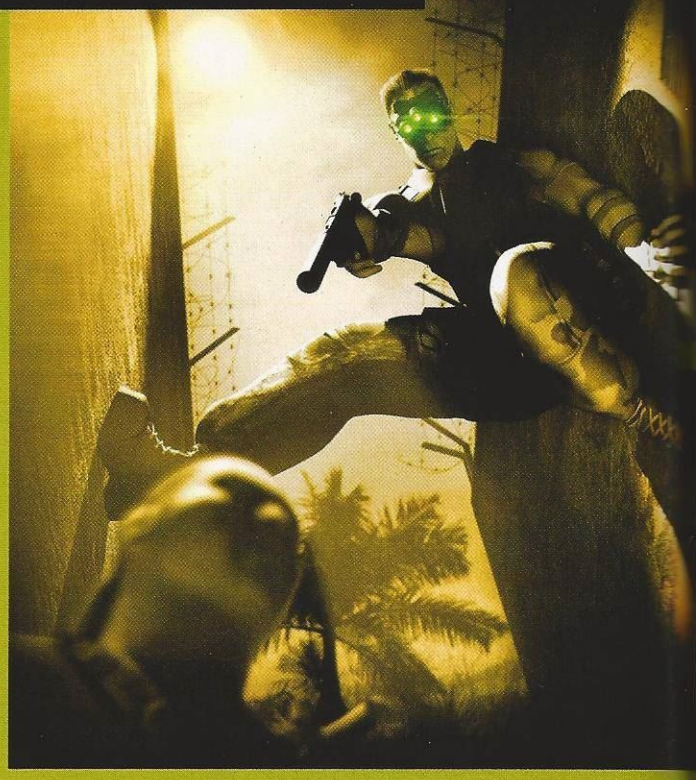
SAM FISHER, ÉNIGMATIQUE AGENT SPÉCIAL, REVIENT PLUS EN FORME QUE JAMAIS SUR NOS PC. LES TEMPES GRISONNANTES, IL A SUIVI DES COURS DE GYM POUR ÊTRE ENCORE PLUS SOUPLE.

Sadono, sorte de Che Guevara démoniaque, a truffé la planète de bombes bactériologiques, histoire d'assurer sa tranquillité. Des problèmes éclatent au Timor Oriental. La NSA décide d'envoyer son meilleur agent : Sam Fisher. L'histoire s'emballe. Un traître à la NSA, et une enquête aux quatre coins du monde. Paris, son métro, ses égouts... Mais aussi Los Angeles, l'Indonésie, Jérusalem... **Le scénario de cette suite** s'avère assez riche. Pas mal d'intrigues mêlées et complexes qui permettent de voir un Sam plus charismatique que jamais, avec bien sûr une panoplie plus large de mouvements et surtout une sacrée gueule. Tout le monde se fout de la sienne justement. Il n'y a en effet que des agents doubles autour de lui. Alors ce clone de George Clooney passe son temps à bouder, dos au mur, dans le noir.

Splinter reste Splinter. On avance tel un canard dans des décors magnifiques qu'on ne voit pas parce qu'il faut enfiler une paire de lunettes à vision thermique. Résultat : tout est gris comme les tempes de notre héros. Sa vie monotone y est sans doute pour quelque chose. Nous sommes de retour dans le royaume du scriptage ! Toujours à la recherche de la moindre loupiote à dézinguer (trop fastidieux d'enlever les lunettes pour voir l'interrupteur).

INFILTRATION

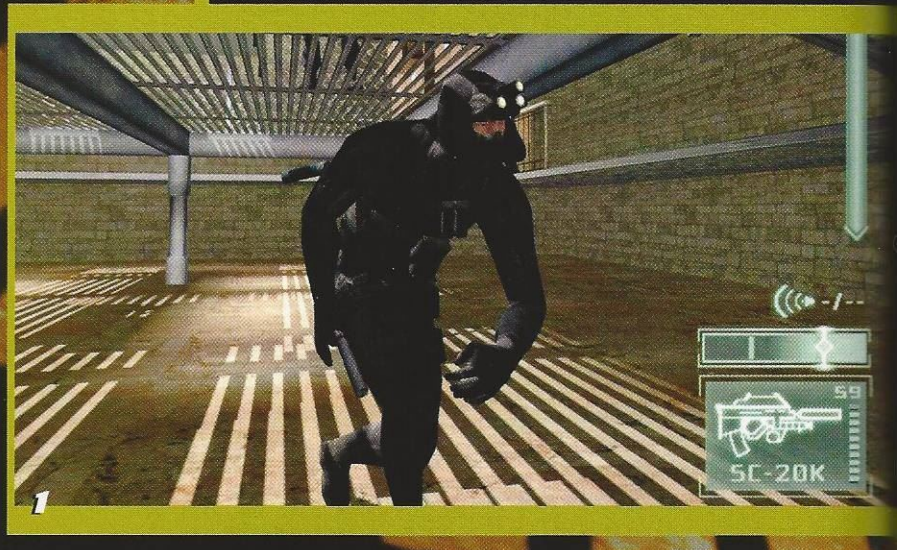
SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW



Notre héros passe son temps à attendre que les gardes passent. Souvent, ils sont aveugles pour ne pas le voir à un mètre d'eux avec ses trois loupiotes. De toute façon, son oreillette "made in Delarue" lui souffle constamment la marche à suivre. Le plus contraignant reste cependant le fait de ne pas tirer à tout va. Mais c'est ça aussi l'infiltration.

Et dans ce domaine, Pandora Tomorrow reste au top. Fini les critiques faciles sur Splinter, reconnaissons quand même qu'Ubi Soft nous sert un festin de roi. Beau, propre, très soigné, dans la lignée des productions de Noël dernier... Cette suite repose encore plus sur les jeux d'ombres et de lumières et, techniquement, ils ont mis le paquet sur DirectX 9b pour que tout le monde le sache. Il n'y a pas une scène sans un éclairage dynamique.

Qui dit infiltration, dit finesse. Chez Sam, ça s'exprime de deux façons. La première, par la discrétion. Il est méticuleux et prend soin de dissimuler ses cadavres. Une jauge de 1 à 3 lui indique son niveau de "repérabilité" : à 3, "game over". Et méfiez-vous, ça monte très vite. La seconde reste la souplesse de Sam. Le split jump inutile avait marqué les joueurs du premier. Les développeurs s'en sont donné à cœur joie cette fois.



On a même droit à un "half split jump" qui permet à notre héros de se hisser entre deux murs et de sauter pour attraper une corniche. On découvre aussi un mouvement piqué au SWAT qui lui permet de passer face à une porte ouverte le plus discrètement du monde en opérant un formidable tour sur lui-même.

Le grief principal du premier ? "*Trop peu de passages permettaient d'utiliser ces mouvements*". Le message a été entendu. Désormais, à chaque niveau, sa panoplie de contorsions. On pense notamment au train Paris-Nice à remonter, et à tous les Motion Capture sur "Belmondo jeune" qu'Ubi avait en stock. Petit cachottier !

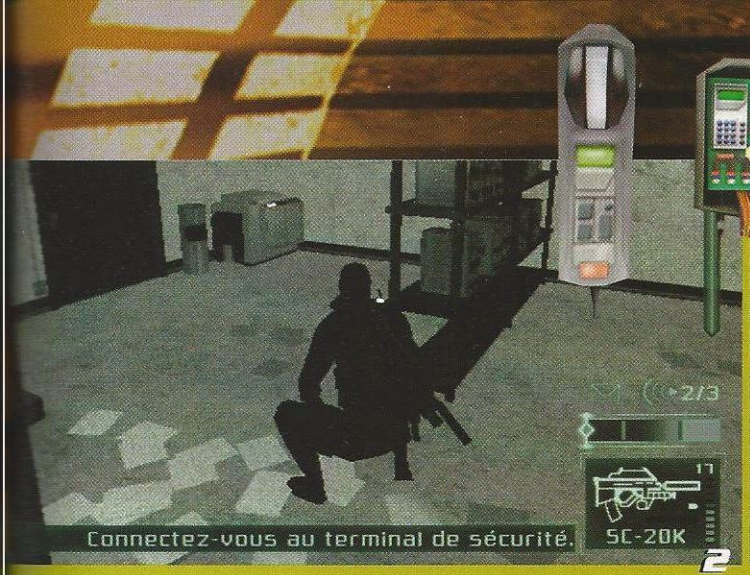
Très réaliste au niveau des graphismes et de l'animation, cet opus l'est tout autant pour ce qui est de l'environnement. Les ennemis vous flairent et gardent en tête l'éventualité de votre présence au fur et à mesure de vos bourdes. Les gadgets qui vous ont été confiés sont crédibles. Comme le câble optique pour mater par la serrure dans la pièce d'à côté.

Le jeu est stressant à souhait. Un garde qui vous tombe dessus, et la musique, elle aussi au niveau, s'emballe. C'est une overdose d'adrénaline... et le carnage assuré. Malheureusement, parce qu'il faut bien revenir dessus, le plus stressant sera de reloader sa sauvegarde rapide toutes les trente secondes suite à une mort stupide. Trop linéaire donc, et au rythme haché, Pandora Tomorrow n'est pas exempt de défauts. Dommage ! D'autant que Hitman Contracts semble en avoir pris de la graine en proposant un gameplay bien plus ouvert.

Un atout majeur que n'auront jamais ses concurrents, et qui fait une grosse différence pour Pandora Tomorrow, reste son mode Multijoueurs. Loin d'être un cache-cache à 64 joueurs, où un "mitraille-moi-la-tête massivement online", ce mode à part entière se veut intimiste.

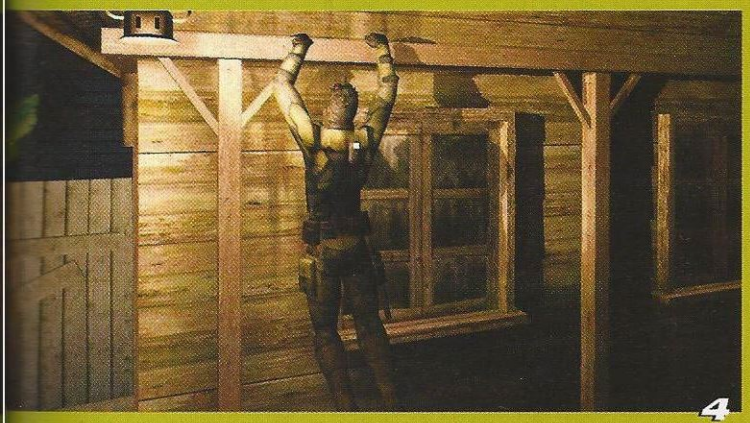
Le concept est génial, la réalisation tout autant. On découvre une nouvelle espèce de zouaves, les mercenaires. Il s'agit donc de matchs 2 contre 2 (voire 3 contre 1) en lieux clos, sombres et glauques. Chaque équipe est complémentaire.

Les mercenaires peuvent déjouer les ruses des espions grâce à leurs détecteurs de mouvements ou d'énergie, grâce à leur gaz dispersant ou à leurs tirs paralysants. Ceux-ci se jouent à la première personne et ont de ce fait un champ de vision moins large. Tout ça, bien sûr, rentre en compte dans la balance des équipes.



2

3


4

1 Dynamique.
L'éclairage est tellement mis en valeur dans le jeu que ça en devient parfois grotesque.

2 Script.
Le scénario ne laisse pas grand-place à l'imagination.

3 Vilain défaut.
Sam a une oreille bionique qui lui permet d'écouter discrètement ce qui se raconte.

4 Textures.
Le jeu est très gourmand. Les grosses config' sont les bienvenues !

5 Franchouillard.
Le métro communique avec les sous-sols du laboratoire.

6 Saleté.
Impossible de la dégommer celle-là ! Dans Splinter Cell, la lune est une traîtresse !

5

6

Les espions, eux, sont rapides, et possèdent des mouvements incroyables mais quasiment pas d'armes. A vous de voir. Les dubitatifs peuvent l'être, à priori l'infiltration à plusieurs, ça tient plus de l'utopie mais si un miracle s'est produit sur Pandora Tomorrow, c'est dans ce mode qu'il a eu lieu.

L'équipe d'Annecy, qui a travaillé sur le Multi, a assuré et les parties s'enchaînent vraiment sans qu'on ne puisse en décrocher. Cerise sur le gâteau : vous attrapez un adversaire par le cou, vous l'étranglez et la magie de la Voice Over IP peut fonctionner : "*Alors Léo, tu payes ta clope ?*" Grandiose !

Au final, y aurait-il du bon et du moins bon dans ce nouveau Splinter Cell ? Non, juste du bon et du connu. Sam n'a pas encore résolu son problème de linéarité casse-bonbons... Mais compte tenu du succès de l'original, ça n'a pas dû gêner grand-monde.

Jérôme

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW

±45€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	25 mars 2004
SITE INTERNET :	www.splintercell.com/fr

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3

☺
- Les graphismes
- Le jeu ombre/lumière
- Sam
- L'infiltration
- Le mode multi

☹
- Linéaire, linéaire, linéaire

CLASSEMENT

GRAPHISME	94
SON	90
PRISE EN MAIN	92
AMBIANCE	96
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	90

92

ACTION

BATTLEFIELD : VIETNAM

LE JEU

Ah, le Vietnam ! Son ambiance haletante, ses embuscades, son climat, les deux camps qui se battent de façon acharnée soit à coups de pièges maison, soit au napalm...

Où est Charly ?

LA RÉFÉRENCE DU FPS ENTRE AMIS VOIT SON SUCCESSEUR DÉBARQUER. SUCCESSEUR OU COMPAGNON DE ROUTE ? QU'IMPORTE ! LES ROTORS DES HÉLICOS VIENNENT DE S'ÉLANCER, ALORS EMBARQUEZ !

Ne soyez pas effarouchés par les Battlefield. Depuis le début, Digital Illusions a tout fait pour que le parfait débutant puisse plonger instantanément dans le jeu. L'atout majeur de BF 1942 reste la possibilité de mélanger pros et novices. Donc si vous n'avez jamais tâté le monstre d'Electronic Arts, restez un peu et ne boudez pas son rejeton !

La question est la suivante : Vietnam est-il un jeu à part entière, suite ou indépendant de l'original, ou un add-on trafiqué en stand-alone ? Ni l'un, ni l'autre en fait. Le thème est, en un sens, plus restrictif que celui de la Seconde Guerre mondiale. Bourré de préjugés, on aurait vite fait de limiter l'intérêt du jeu. Raté !

On comprend notre erreur dès le menu. *Apocalypse Now* ! On s'excite. Le gameplay, les possibilités stratégiques, les armes vues et revues dans le film... Et le Napalm ? Oui, tout y est. Vietnam n'est ni une suite, ni un add-on... mais une transposition réussie.

ACTION

BATTLEFIELD : VIETNAM

Le rêve.
Le voilà enfin, ce magnifique jouet !

1

2

Les M60, les mortiers, les mines, les lance-roquettes, les pièges, les lance-grenades peints en tigré... Tout, tout, tout... Ecoutez ! Chut ! White Rabbit du Jefferson Airplane ! Le son vient de l'hélico énorme qui vient de passer au-dessus de vous. Un campement, un peu plus loin. Les mecs écoutent The Kings sur l'autoradio de la jeep. Chaque détail compte et la bande son comprend les classiques de l'époque, ces morceaux entendus mille fois dans les films cultes qui ont servi de base au jeu.

Techniquement, on retrouve la touche Battlefield. Des maps immenses, stratégiques, des points de "respawn" qui, cette fois, peuvent varier et d'autres surprises ici et là. On ne sait jamais où est Charly ? Près des côtes dans un baraquement ? A vous les joies de la navigation à la barre d'un petit canot ou d'un gros tanker ! Dans la jungle ? Méfiez-vous de ses cachettes faites de quelques branches ! Dans les montagnes ? Sniper ou dévaster tout le paysage en appelant du renfort.

Les véhicules, merveilleux souvenirs de l'original, procurent toujours autant de plaisir. Emmener ses potes en virée, c'est génial ! Combattre les Mig-17 ou 21 quand on est aux commandes d'un Huey, c'est le pied assuré. Le maniement vient vite, très vite, et on se surprend à manœuvrer au plus près des cîmes la musique à fond. La Chevauchée des walkyries bien sûr ! Un bombardier vole près de vous... Eh hop, napalm direct ! On est en plein dedans : Digital Illusions nous a refait Apocalypse Now ! Wagner, les gars ! Remarquez, vous pouvez faire un remix puisque vous incorporez au jeu les morceaux que vous voulez.

C'est pourtant l'assaut des îlots qui devrait rameuter la communauté de joueurs. Plus stratégiques, y'a pas ! 20 gaillards qui tentent par tous les moyens de rejoindre un bout de terre en plein milieu d'un lagon, ça promet de très beaux fights. Le jeu est généreux et vous n'aurez que l'embarras du choix pour vous défouler niveau

1 Urbain.
A coups de char, vous assiégez les villes en ruines.

2 Roussi.
Ça devient pilotable au bout du vingtième crash !

3 Ball-trap.
Malheureusement, le pilote de l'hélico ne sait pas toujours où il envoie ses copains.

4 Edition.
Un outil on ne peut plus simple pour faire vos maps. Avec des tonnes d'hélicos !

5 Bonté divine.
Des chasseurs. Lequel choisir ? Ça finira à l'eau de toute manière.

6 Textures.
Magnifiques, à tel point que le jeu est très gourmand en ressources. Merci pour le brouillard !

scénario. D'autant que les outils de création ont été revus et corrigés et sont désormais très accessibles. On ne tardera pas à voir fleurir sur les sites de communautés des tonnes de mods de folie.

Le seul vrai changement vient des rôles à endosser. Bourrin, sniper, ingénieur ou mitrailleur, plus de médecins. Ça limite forcément, mais le Vietnam ne pardonne pas. Une fois plongé dedans, on ne sent plus la douleur. Si c'est le seul défaut du jeu...

Même le mode Solo s'en sort bien, avec en plus des campagnes et des instantanés, un mode Challenge avec des missions sympas, très drôles et hors contexte, mais qui rapportent des bonus comme la possibilité de changer le look de son perso.

Vietnam ne surprend donc pas vraiment. Il rassure et c'est déjà beaucoup. Les fans peuvent foncer les yeux fermés, et les autres, jouer en ligne à l'un des jeux les plus sympas qui soient !

Jérôme

BATTLEFIELD : VIETNAM

±45€

DÉVELOPPEUR :	Digital illusions
ÉDITEUR :	EA
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.eagames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3

☺
- Le feeling Battlefield
- Les hélicos
- La musique

☹
- Pas de vraies révolutions

CLASSEMENT

GRAPHISME	91
SON	92
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	92
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	95

93

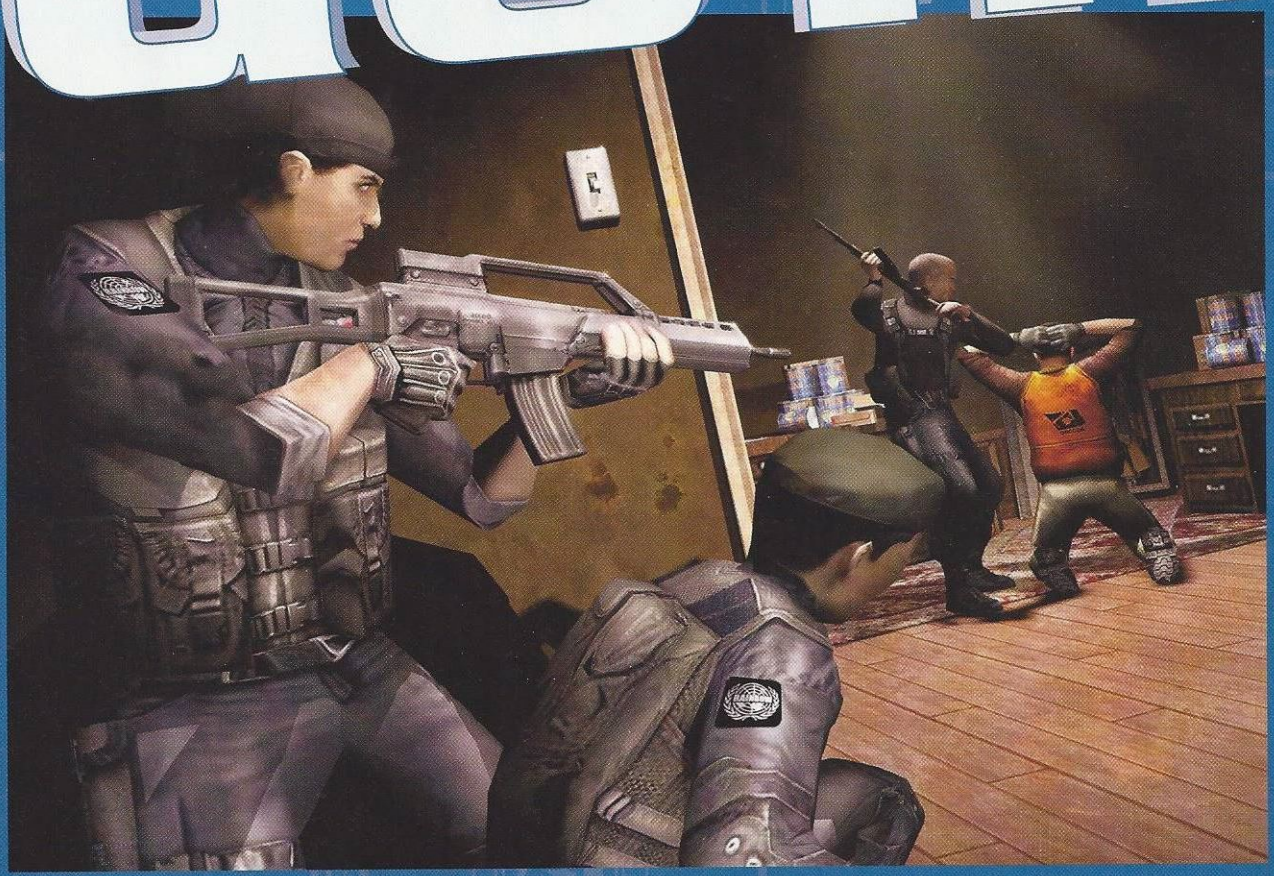
ACTION

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD : ATHENA SWORD

LE JEU

Vous dirigez une équipe d'intervention antiterroriste et donnez vos ordres à chacun de ses membres pour mener à bien vos missions.

ALPHA : GO, GO, GO!!!



PLUS BEAU QUE SES CONCURRENTS, PLUS RICHE QUE N'IMPORTE QUEL AUTRE TITRE, TOUT AUSSI FUN QU'UN COUNTER-STRIKE... AVEC CET ADD-ON INTITULÉ ATHENA SWORD, RAINBOW SIX S'IMPOSE COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE !

ACTION

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD : ATHENA SWORD

Jamais le nom d'un jeu n'aura été aussi long : Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield : Athena Sword. Décomposons un peu ce titre, histoire de tout comprendre en détail. Tom Clancy est un écrivain de renommée internationale ayant écrit des best-sellers comme *A la poursuite d'Octobre rouge*, *Jeux de guerre* et *Danger immédiat*, qui ont tous été adaptés pour le cinéma. Rainbow Six est le nom d'une série mêlant action et tactique, apparue sur la scène vidéoludique en 1998. Et Raven Shield est le sous-titre du troisième opus de cette saga. Enfin, Athena Sword est le nom de cet add-on. Voilà, maintenant que le décor est planté, le spectacle peut commencer.

Pour ce qui est de l'histoire, on navigue en terrain connu, avec – comme souvent – un groupe d'intervention des forces spéciales devant contrecarrer les plans d'une faction terroriste. Après avoir mené à bien l'opération Raven Shield, l'équipe Rainbow doit faire face à une nouvelle menace. Il faut arrêter les derniers membres du réseau Gospic, et récupérer les armes chimiques qu'ils détiennent en grande quantité. La chasse à l'homme se prépare. En tant que chef d'équipe, il vous faudra donc choisir vos hommes, leur équipement, la tactique à employer... Et, bien sûr, viser juste (entre les deux yeux) quand l'heure de lancer l'assaut aura sonné.

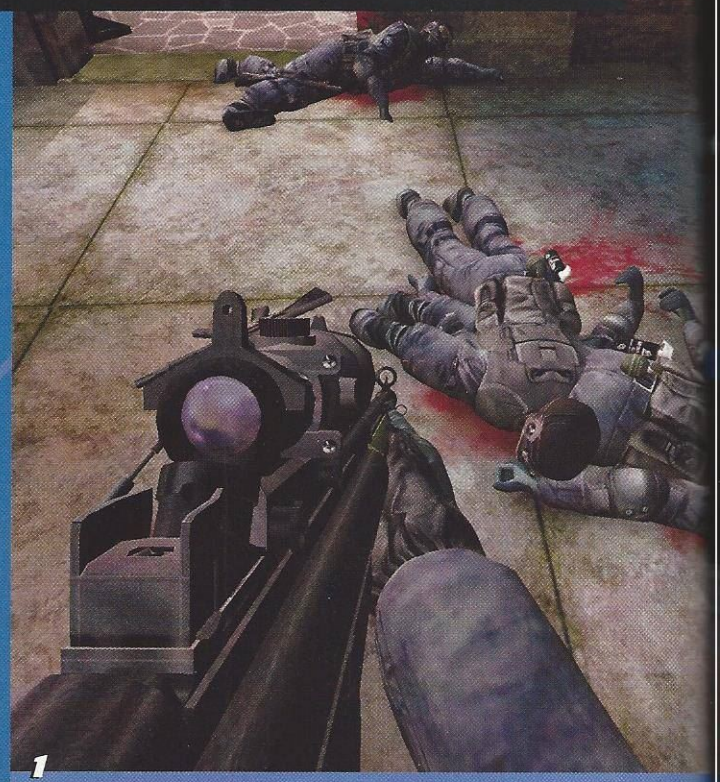
Une fois que vos supérieurs vous auront expliqué en détail votre mission (en général, il s'agira de libérer des otages, de désamorcer une bombe, de tuer tous les terroristes ou d'arrêter « vivant » un des pontes du milieu), vous devrez sélectionner entre quatre et huit hommes, trois groupes étant possibles en cas d'opération complexe. Dans votre escouade, vous avez des adeptes du combat rapproché, des snipers longue distance, des spécialistes en matière de démolition, des ingénieurs en électronique, des professionnels de la reconnaissance... Bref, il y a à boire et à manger, et tous les joueurs devraient y trouver leur compte.

Ensuite, comme il n'est pas très poli d'arriver chez les gens les mains vides, il faut faire son marché à l'armurerie du coin. Enfin, celle-ci a plutôt des airs de supermarché : on y trouve de tout : des armes de poing, divers fusils (d'assaut, à lunette ou à pompe), des mitraillettes, des mitrailleuses légères... Et rayon nouveautés, sept nouvelles armes dont Beretta M93R, HK SL8-1 et plusieurs joujoux pour les snipers... Sans oublier l'attirail du parfait contre-terroriste : des grenades, des lunettes, des gilets pare-balles, des masques à gaz, des explosifs, des accessoires pour vos armes (silencieux, gros chargeurs...).

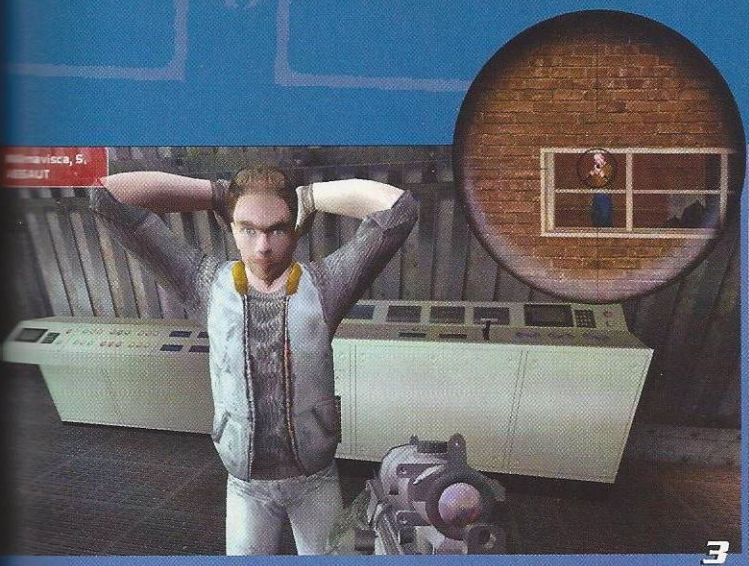
Enfin, avant de faire parler la poudre, la dernière phase préparatoire consiste, si vous le décidez, à échafauder un plan. Sur les cartes du site, obtenues par images satellites, vous pouvez indiquer à vos hommes les grandes lignes de leur mission. Emprunter tel chemin, puis atteindre une position culminante afin de surveiller les environs et, si nécessaire, d'exterminer toute la vermine qui risquerait de mettre en péril votre opération. Et comme Red Storm Entertainment n'est plus un novice (trois Rainbow Six et deux add-ons, ça vous forge un homme), les menus sont aussi riches en possibilités que simples d'accès.

Après ces quelques préparatifs bien nécessaires (même s'il est possible de laisser l'ordinateur s'en charger), la fête peut commencer. Cette extension vous propose en tout huit nouvelles missions, dans six environnements totalement inédits. Seulement ? Oui, mais dès la première partie, vous vous rendrez compte que c'est bien assez. Contrairement à tout un tas d'autres First Person Shooter qui vous permettent de jouer les bourrins (quand ils ne vous y obligent pas), chaque mission des Rainbow Six se déroule lentement, très lentement. Même l'action d'ouvrir une porte peut s'effectuer "piano piano", à l'aide de la molette. Ça évite les mauvaises surprises et permet de jouer de vilains tours aux "terros".

Une fois dans le feu de l'action, on a à peine le temps d'admirer les décors, comme l'université, l'industrie chimique, la jungle... Sans oublier les "classiques" (déjà vus dans Rainbow Six, Rogue Spear et Urban Ops) qui ont été remis au goût du jour grâce au moteur d'Unreal, comme le mythique niveau dans le métro. Au final, à l'exception de Far Cry qui est tout simplement bluffant,


1

2



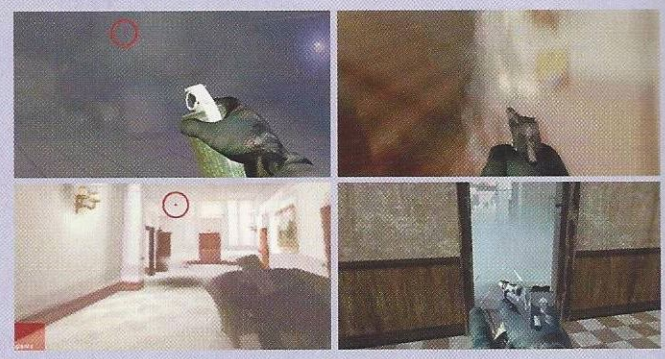
3

4

5

C'est de la bombe, bébé !

Big up à Joey Starr ! Athena Sword fait la part belle aux grenades à fragmentation, aux autres aveuglantes, aux fumigènes et aux bombes lacrymogènes qui vous brouillent la vue le temps que vous séchiez vos larmes. Admirez un peu ces quelques images !



1 La fine équipe.
Si vous donnez un ordre "kamikaze", ils sont morts.

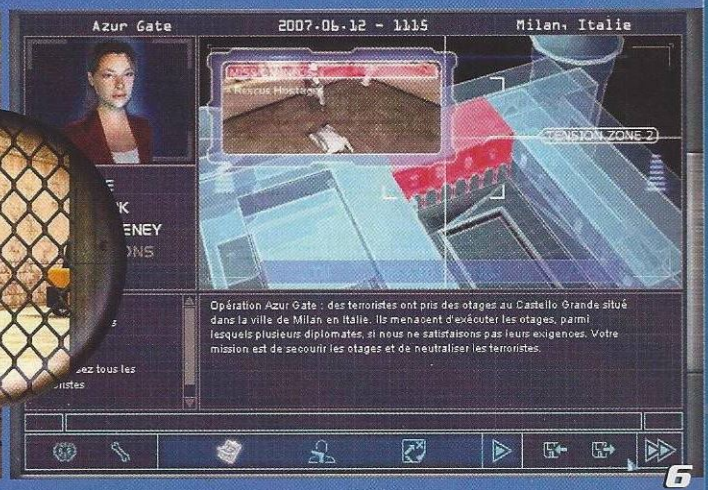
2 Tag.
"Alors, ils sont où ces voyous, avec leur bombe de peinture ?"

3 Otages.
Un conseil : ne les tuez pas !

4 La cavalerie.
Ils arrivent toutes sirènes hurlantes, dans leur bel uniforme. Quels frimeurs !

5 Attaque de convoi.
Argh ! Ceux que vous avez arrêtés s'échappent.

6 Briefing.
Complet, et surtout stylé !



6

rarement un FPS n'aura été aussi beau. Bien sûr, HL2 et Doom 3 pourraient jouer dans cette cour des très grands, même on les attend toujours, et Athena Sword a de sérieux atouts, comme le fait d'être en vente.

Par ailleurs, un mode Multijoueurs est toujours là pour gonfler la durée de vie et la rendre infinie aux yeux des fans. A ce propos, en plus des trois classiques du genre, cinq nouveaux modes de jeu font leur apparition : Adversarial Terrorist Hunt, Adversarial Scattered Hunt, Capture the Enemy, Countdown et... Kamikaze, un type d'opération qui en séduira plus d'un, même si nous n'avons pas joué en Multi, faute de serveurs au moment du test. Bref, de quoi s'amuser de longues heures, seul ou à plusieurs, dans des environnements absolument sublimes et dignes des dernières technologies, un point négligé par Counter-Strike : Condition Zéro, au grand dam de nombreux gamers. On tient donc là la nouvelle référence du genre.

Socrates

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD : ATHENA SWORD — ±30€

DÉVELOPPEUR : Red Storm Entertainment
ÉDITEUR : Ubi Soft
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE INTERNET : www.raven-shield.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 900 MHz ; 256 Mo de RAM ; Carte 3D

☺
- Des graphismes somptueux
- Une bande son convaincante
- Une richesse incroyable !

☹
- Aucun défaut, c'est énervant...

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	90
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	–

95

GESTION

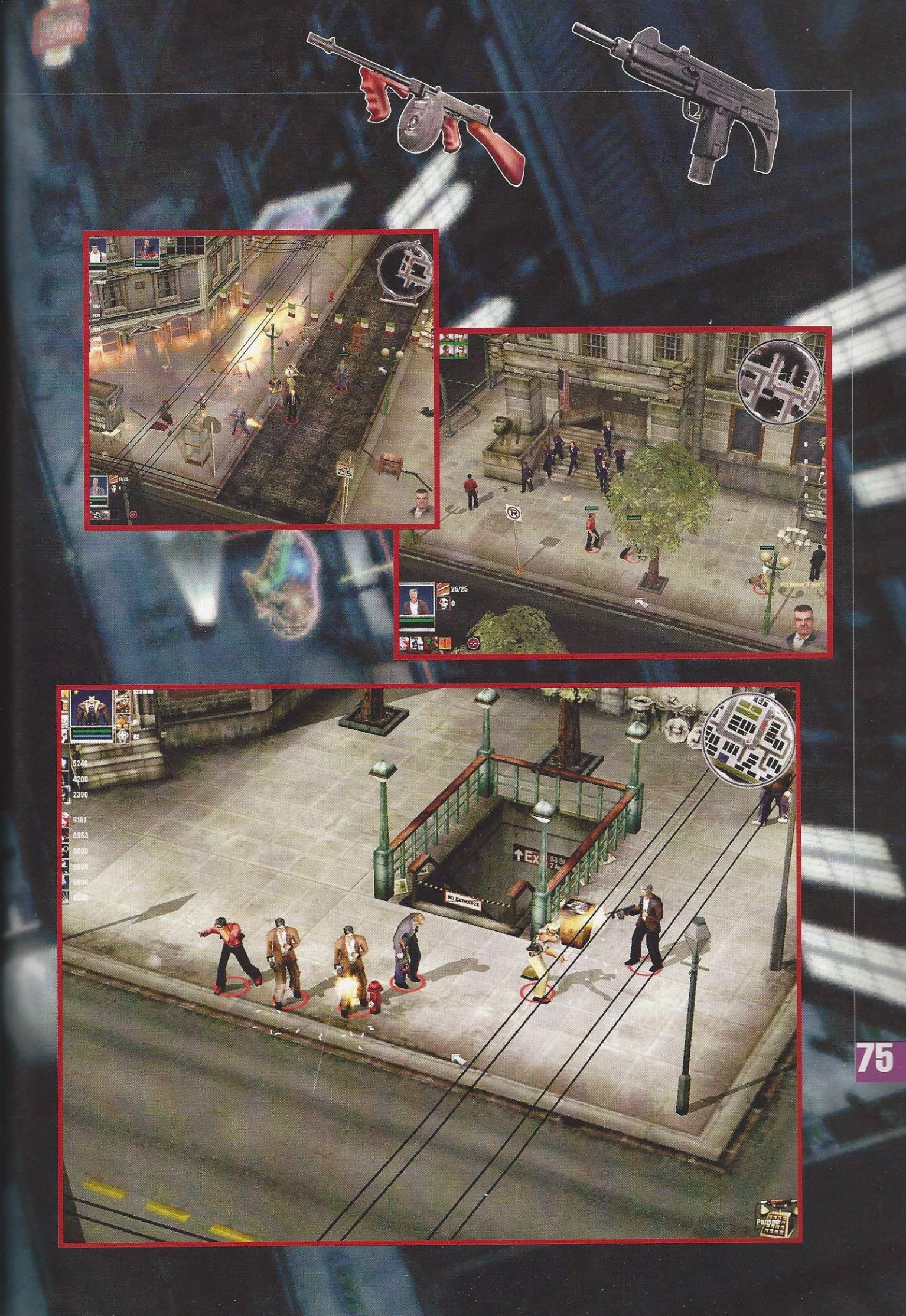
GANGLAND

LE JEU

Dans la peau d'un jeune mafieux, vous débarquez à Paradise City pour zigouiller vos frangins. Au passage, vous ferez tout pour devenir un caïd.

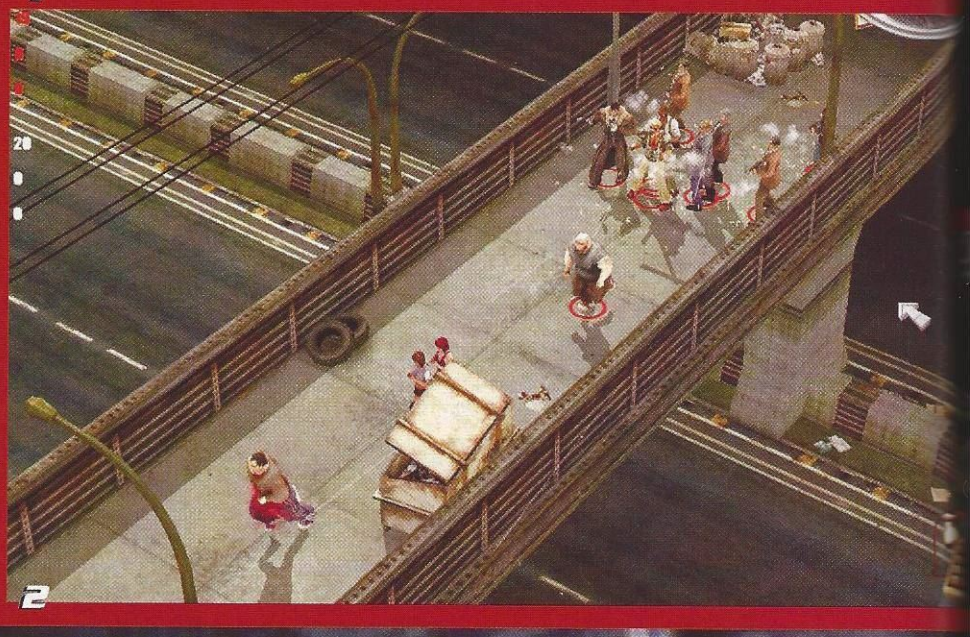
Mafia blues

AVIS AUX FANS DE LA PÈGRE : GANGLAND DÉBARQUE ENFIN. APRÈS VOUS AVOIR FAIT SALIVER COMME L'AURAIT FAIT UN BON PLAT SICILIEN, VOUS POUVEZ DÉSORMAIS VOUS REPAÎTRE DANS LE RÔLE DU MÉCHANT. SERVI CHAUD, AVEC SA RASADE DE SULFATEUSE.


25/25
NO ENTRANCE

GESTION

GANGLAND



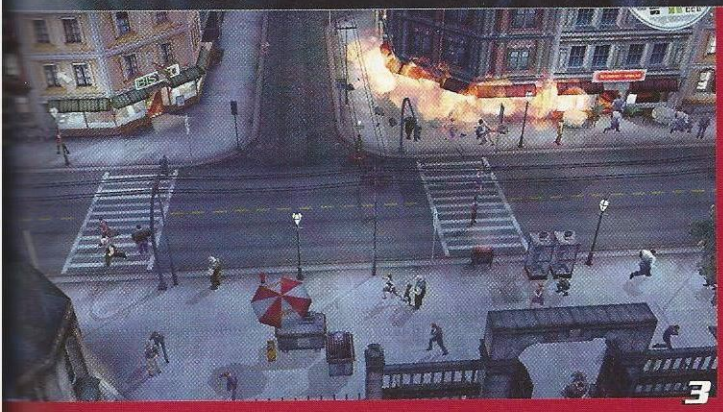
C'est un beau roman, c'est une belle histoire... Il était une fois une famille heureuse où tout le monde vivait avec des chemises à fleurs. Les quatre frères unis comme les cinq doigts de la main d'un Yakusa se promenaient gaiement dans leur Sicile natale, dans les faubourgs de Palerme. Soudain, une dispute éclata. "*Je te dis que les meilleures pâtes, ce sont les Barilla !*" s'époumone Chico ! Romano, Angelo et Sonny réfutent : "*Celles de la mama sont les meilleures !*". Arrive alors le petit Mario, qui tombe sur le cadavre de Chico, baignant dans une sauce napolitaine. **Deux ans plus tard, le grand-père** décide d'envoyer Mario en Amérique, chez son oncle Vincenzo. Celui-ci est chargé de finir son éducation. Et une fois que le petit Mario sera devenu un caïd, il devra descendre les trois frangins fratricides, en cavale depuis leur méfait ! Vendetta de rigueur et surtout bonne excuse pour sortir un jeu de gestion sur la pègre des années 1920. Même les nains commencent petits. Pourtant Mario a fière allure à l'écran. Certes, il commence en bas de l'échelle, mais grâce au petit boulot et à sa sale gueule, il aura vite fait de conquérir Paradise City, une ville louche où se côtoient curetons, prostituées, mafieux et gentils commerçants rançonnés.

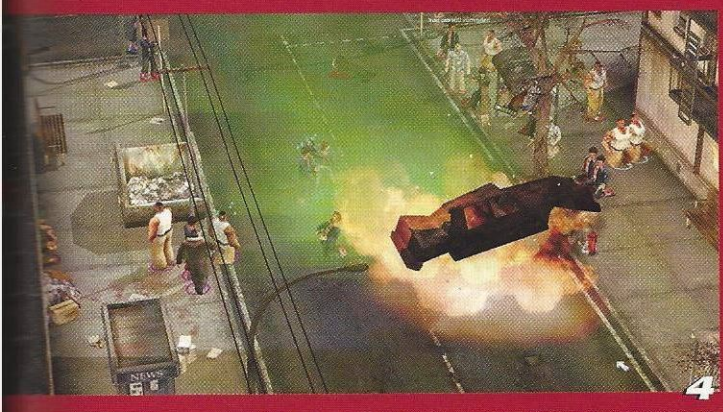
Rapidement, Vincenzo vous confie des petites missions : rançons, braquages et petits meurtres entre amis. Vous devez faire vos classes avant de voler de vos propres ailes. L'argent a un rôle prépondérant dans l'histoire et il vous incombe de trouver des revenus réguliers. Une planque aussi, histoire d'être peinard pour cacher vos butins, organiser des soirées "tupperware" et d'autres trucs que la morale désapprouve.

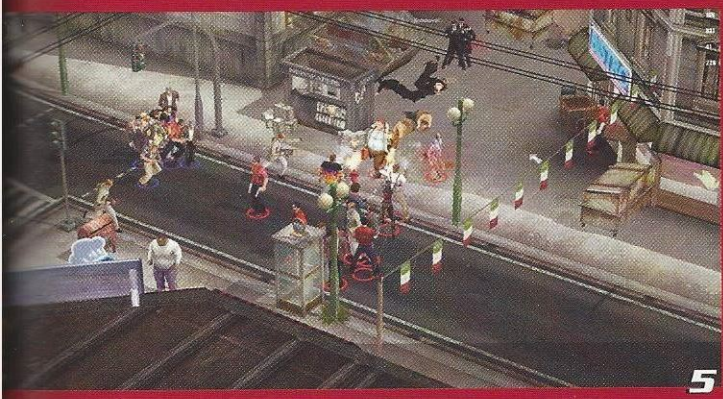
Un garage, un sous-sol fera l'affaire. Rien qu'avec cela, votre cote de popularité montera en flèche. Prenez soin de la surveiller, c'est tout de même le challenge du jeu : finir dans la peau d'un caïd. Vous n'êtes pas tout seul à avoir des rêves de gloire, d'autres y pensent aussi et même si Vincenzo est installé, rien n'est définitif. Alors au détour d'une rue, quand une bande rivale déboule, qu'est-ce qu'on fait ?

On appelle ses potes. Encore faut-il en avoir ! Passez au magasin d'amis, ils ont toutes les pointures. Du Bouncer, gros et bête mais qui encaisse à votre place, au mec un poil plus fin qui tire plus de balles à la seconde que Léo ne tire de lattes sur ses clopes en bouclage. N'allez pas pour autant vous croire en vacances. L'IA de ces fiers-à-bras est assez limitée. Tout au plus pourrez-vous les diriger et leur demander de tirer quand bon leur semblera. A la Syndicate, en somme.

Les missions se suivent et ne se ressemblent pas. Paradise City est vaste, chaque quartier est la promesse de nouveaux délires de la part des développeurs de







1 Humour. Le jeu en regorge, à l'image de ces mamas portées sur la sulfateuse.

2 Face à face. Choisissez bien vos compagnons, certaines missions requièrent un minimum de stratégie.

3 Dynamite. Le jeu vous laisse jouer à votre guise pour terroriser vos concitoyens.

4 Effets. Particules particulières cherchent partenaires particuliers.

5 Mission. Elles ont vite fait de dégénérer. Vous êtes attendu au tournant.

FLASHBACK : SYNDICATE

1993, Bullfrog. Une autre époque ! Jeu à suite d'Electronic Arts, on retiendra surtout l'original. Alors oui, c'est de la SF. En apparence ça n'a rien à voir. Mais non, ce n'est pas un délire de journalistes. Gangland, c'est un peu Syndicate dix ans plus tard. On retrouve le même feeling au niveau de ses compagnons, dans la façon de s'équiper, et dans l'histoire qui nous laisse totalement libres. Vous n'êtes pas convaincu ? Alors courez acheter GangLand et passez par le Cash Converters pour trouver un vieux Syndicate des familles. Bandes de mafieux ! Vous verrez par vous-même !

Mediamobsters. Le meilleur moment reste sans conteste votre union (plus ou moins douteuse) avec une belle et douce jeune femme, devant un prêtre et tout. A vous de trouver la thune pour la bagouze. A la limite, c'est plus simple que de trouver l'élue. Passage par le prêtre et tutti quanti !

Ensuite, comme dans toute bonne famille catholique, les enfants viendront : un spécialiste de la gâchette, une séductrice sans vergogne et un magnat des affaires. Eux aussi pourront embaucher des hommes (et des femmes) de main. Au final, on se retrouve à la tête d'une petite armée mettant la ville à feu et à sang. Heureusement, pour vos troupes, des véhicules sont enfin disponibles. Ça roule et ça fleure bon le GTA !

Techniquement, il n'y a pas eu de grands changements depuis la preview : beau, fluide… L'interface est discrète et contient le strict minimum. Le jeu fait la part belle à l'imagination du joueur puisque pas mal de petits scripts viennent agrémenter le jeu. Un téléphone par ci, un truc à dégommer par là… On s'amuse entre jeunes délinquants. Traduction française au poil, voix impeccables…

Du mode Multi, on retiendra le très sympathique Challenge, qui consiste à démarrer avec rien et à se battre à coups de dents. Le reste s'avère classique, mais est toujours bien réalisé. De toute façon, le jeu repose sur son mode solo. Ce n'est donc que du bonus ! Et au final, GangLand ne déçoit pas. Pour tous les fans de gestion et de thèmes mafieux, il reste un must. Pour les autres, ils se doivent d'y jeter un œil.

Jérôme

GANGLAND — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Mediamobsters
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.gangland-lejeu.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1 GHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- L'ambiance !
- Les idées débiles comme le mariage

☹
- Un peu léger côté technique

CLASSEMENT

GRAPHISME	86 %
SON	83 %
PRISE EN MAIN	89 %
AMBIANCE	80 %
DUREE DE VIE	82 %
MULTIJOUEURS	78 %

89

SPORT

PRO RUGBY MANAGER

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'une équipe de rugby et devez l'entraîner, la renforcer et user de tous les moyens mis à votre disposition pour remporter la victoire. Dans l'espoir de devenir un jour sélectionneur national.

Au cœur de la mêlée

APRÈS LE FOOT, LE BASKET ET LE CYCLISME, LE RUGBY CONNAÎT ENFIN LES HONNEURS D'UN JEU DE MANAGEMENT. ON VA ENFIN POUVOIR SAVOIR CE QUI SE PASSE AU CŒUR DE LA MÊLÉE DANS CE "SPORT DE BRUTES PRATIQUÉ, DIT-ON, PAR DES GENTLEMEN"...

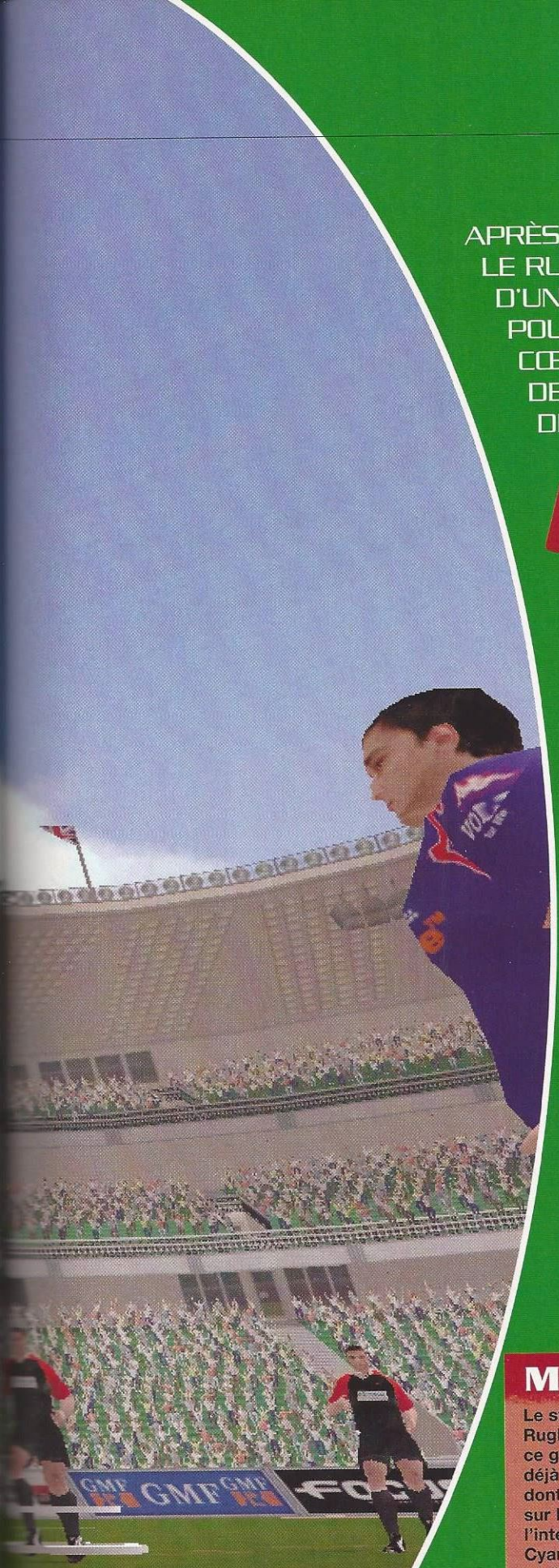
A l'heure où les Anglais perdent toute dignité devant leur Irlandais de voisin et au moment où la France paraît bien partie pour réaliser le grand chelem dans le Tournoi des VI Nations, le rugby retrouve ses lettres de noblesse dans un jeu vidéo. Il faut avouer que le dernier titre, signé Electronic Arts, nous avait laissés sur notre soif de sang et de contacts "virils mais corrects". Cette fois, Cyanide transforme l'essai, avec un soft qui n'est pas un jeu de sport au sens propre du terme. Dans ce petit studio parisien, on parle en effet plus de RTS Sportif, un genre à la croisée des genres, mêlant Sport, Gestion, Management et Stratégie en Temps Réel. Un cocktail savamment dosé que jusqu'ici, nous ne dégustions qu'à l'occasion de la sortie d'un nouveau Cycling Manager.

Après l'hippisme et le cyclisme, Cyanide s'attaque donc à un autre sport très prisé des Français. Pro Rugby Manager permet aux joueurs de se glisser dans le costume d'entraîneur d'une équipe de rugby. Votre mission : gérer le quotidien de cette équipe et faire en sorte que votre avenir soit encore plus glorieux que votre passé. En étoffant votre staff technique, en améliorant vos infrastructures, en élaborant une tactique capable de déstabiliser vos adversaires, en transférant les joueurs que vous ne jugez pas utiles et en en faisant signer d'autres susceptibles d'apporter du sang neuf... Et, bien sûr, en enchaînant les victoires !

A la manière d'un RTS comme Warcraft (j'imagine déjà les messages d'insultes sur notre site pour cette comparaison), PRM vous permet de vivre les matches de l'intérieur, mais les sorts ont été remplacés par des phases de jeu. De façon assez basique, vous pouvez

Made in Cyanide

Le studio de développement à qui l'on doit ce Pro Rugby Manager n'est pas un nouveau venu dans ce genre de jeu si particulier. En effet, ils se sont déjà fait la main sur la série des Cycling Manager, dont le quatrième opus est prévu pour fin 2004, et sur Horse Racing Manager, dont le design a inspiré l'interface de ce jeu de rugby. Mais pour l'instant, Cyanide ne s'est toujours pas décidé à développer un "RTS Sportif" sur le foot. "*Il y aurait des choses intéressantes à faire,* affirme Patrick Pligersdorffer, le patron de ce studio parisien. *Mais la concurrence est rude avec L'Entraîneur, LFP et, bientôt, Football Manager. C'est pour cela que la réponse est non... Enfin, pour l'instant !*" L'espoir est donc toujours permis.



Mêlée. La caméra libre permet de découvrir ce qui s'y passe.

SPORT
PRO RUGBY MANAGER

1 Modélisation.
Le stade Jean-Bouin est superbe.

2 Jeu au pied.
Le meilleur moyen de rendre la balle à l'adversaire.

3 Funambule.
Flirter avec la ligne de touche s'avère assez risqué.

4 Installation.
Le principe était déjà le même dans Horse Racing Manager.

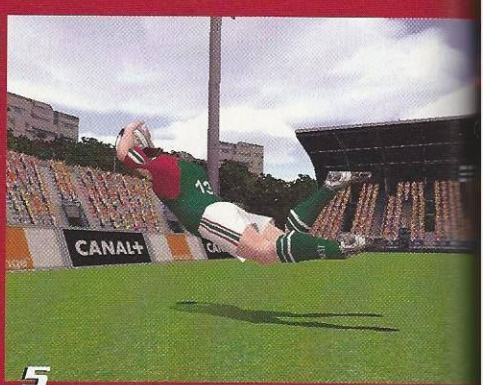
5 Essai.
Avec style, en plus !

1

2

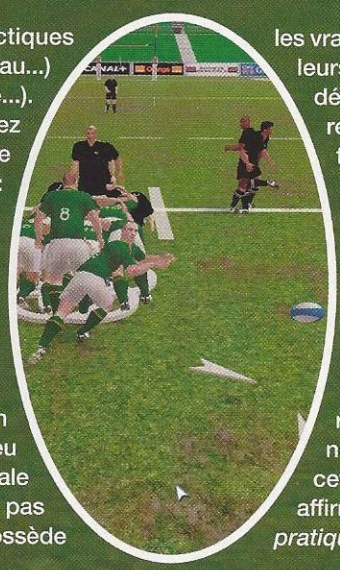
3

4

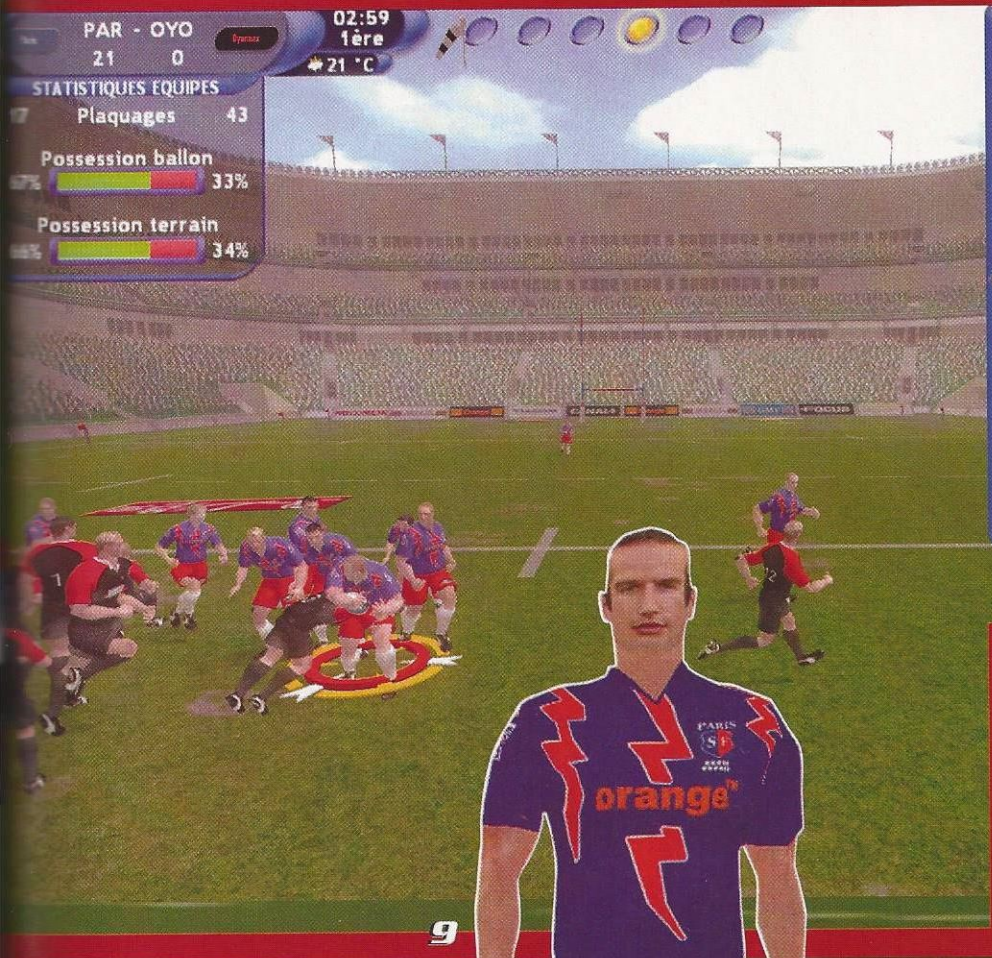


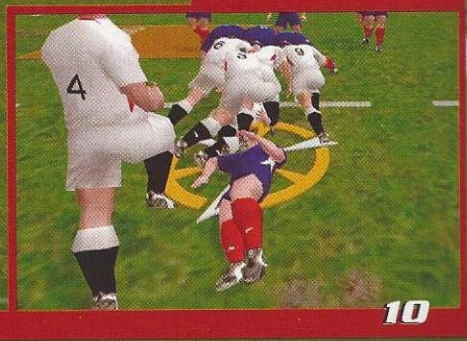
5

définir les grandes lignes de vos tactiques défensives (au ras de la mêlée, double rideau...) et offensives (jeu au large, balle au centre...). Mais si vous voulez tout décider, vous pouvez pointer du doigt un joueur et voir apparaître un menu contextuel juste à côté de lui : passe sautée ou croisée, tenter un drop, essayer de trouver la touche... Tout ce qui fait le charme du rugby est au rendez-vous. **Malheureusement, un tout petit détail** manque : il est en effet impossible de déclencher des bagarres générales. "*Nous ne voulions pas mettre l'accent sur un aspect négatif de ce sport*", affirme-t-on chez l'éditeur. Et puis, se radiner avec un jeu de baston pour convaincre la Ligue Nationale de Rugby de céder ses licences, ce n'est pas très futé. En effet, Pro Rugby Manager possède les vraies équipes des pays vibrant pour l'ovalie et leurs vrais joueurs, avec des fiches très détaillées et aux caractéristiques fidèles à la réalité. Bref, de quoi finir de convaincre les fans.



Mais outre les fans, ce jeu est également destiné à un public plus large. Il permet en effet de découvrir ce sport aux règles si obscures que même les joueurs ne les comprennent pas toutes. Au fil des matches, tout s'éclaire dans nos esprits de footeux pervertis : la différence entre un arrière et un centre nous saute aux yeux, la règle du hors-jeu n'a plus de secret pour nous... et l'absence de bagarres explique cette phrase célèbre des supporters, qui affirment que le rugby est "*un sport de brutes pratiqué par des gentlemen*".





6 Transferts.
Vous pouvez envoyer vos recruteurs un peu partout dans le monde.

7 Rapide, efficace...
L'interface en plein match s'avère très simple d'utilisation.

8 Milou.
Les joueurs possèdent une fiche détaillée et fidèle à la réalité.

9 Plaquage.
Certes, il y a quelques bugs de collisions... Mais rien de grave !

10 Aïe
Il ne se relèvera pas. Quatre colosses de 120 kg l'ont piétiné.

Une fois que vous aurez maîtrisé chaque aspect de ce titre, peut-être serez-vous appeler à de plus hautes fonctions. L'objectif de tout entraîneur est en effet de prendre la tête du XV de France et de la mener à la victoire, et notamment contre l'Angleterre, son éternelle rivale. Après tout, si l'Irlande l'a battue, la France est en mesure de mettre cet îlot à feu et à sang.

Si toutefois vous n'êtes pas un amateur des plaisirs solitaires (d'autant qu'avec ce genre de jeu, ils peuvent durer des heures, voire des nuits entières), Pro Rugby Manager vous propose des parties rapides, et même un mode Multijoueurs. Pour démontrer sur les serveurs anglais la qualité du jeu "à la française" !

Socrates

PRO RUGBY MANAGER

±45€

DÉVELOPPEUR :	Cyanide
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	26 avril 2004
SITE :	www.prorugby-manager.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 500 MHz ; 128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	65
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	NT

☺
- Une première pour le rugby
- La licence LNR
- Des graphismes étonnants pour ce style de jeu

☹
- De nombreux bugs de collision mais qu'importe !
- Impossible de provoquer des bagarres. Argh !

88

ACTION

CONAN

LE JEU

Bien décidé à venger la mort de sa famille, Conan se met en quête de retrouver et d'exterminer la secte du Vautour. Classique, mais néanmoins efficace !

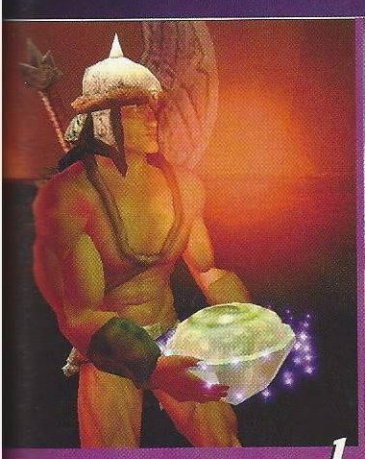
Les Invasions

ARNOLD SCHWARZENEGGER N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ VÊTU D'UN COSTARD CRAVATE. FUMANT DES CIGARES À 300 DOLLARS PIÈCE...

Il y a près de vingt ans de cela, Schwarzy interprétait Conan le Barbare, un guerrier solitaire créé par Robert E. Howard, reconnaissable à son caleçon léopard, à ses muscles hypertrophiés, et à sa tête d'Autrichien peu commode. Les années ont filé, mais la brute notoire n'a pas vieilli d'un poil dans nos mémoires. Et pour les plus jeunes qui n'auraient pas eu la chance de mater le film, l'éditeur TDK Mediactive, acquéreur des droits, leur offre le héros sur un plateau. Dans le métier, qui dit adaptation, dit jeu bidon. Après de nombreuses heures de jeu, le verdict est tombé : Conan est un jeu d'action aventure développé par de vrais barbares.

Avec près d'une vingtaine d'armes (épées, haches, massues...) et une cinquantaine de façons d'amocher ses ennemis, Mister Univers découpe, tranche, défonce et enfonce à tour de bras. Un vrai boucher, ce type-là ! Et puisque ses adversaires, (cannibales, mantes religieuses, scorpions, soldats, squelettes, zombies...) sont masos, il aurait tort de se priver ! L'intelligence n'étant pas leur apanage, le boulot de notre guerrier s'en verra fort inévitablement mâché. Pour les mauvais qui s'ignorent, sacrifiés sur l'autel de la nullité, une chance ultime leur est offerte. Il s'agit de redorer leur blason en combattant dans l'arène de Crom, le dieu des barbares. Une petite mêlée avant de s'en retourner sur le champ de bataille.

Plus vous étriperez d'ennemis, plus vous engrangerez de points. Une répartition subtile permettra aux plus malins d'entre vous de créer de nouveaux combos ou d'en renforcer d'autres déjà existants. Le développeur slovaque Cauldron offre également aux joueurs une sombre histoire de sectes à faire pâlir un cadavre. En mode Solo, ces derniers parcourront les terres d'Hyborées, jusqu'aux jungles de Darfar en passant par les montagnes noires. Pour les matheux, comptez 8 chapitres, 5 régions, 65 niveaux, 25 sortes d'ennemis



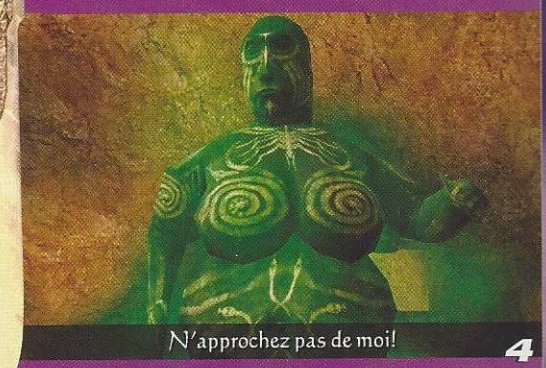
1 Diam's. Conan a récupéré l'Œil du Dragon. Enfin !

2 Brillant. L'arène de Crom offre moult mauvaises surprises. Ici, des mantes. A l'eau ?

3 Villégiature. Notre barbare admire un joli paysage du haut d'un volcan.

4 Jacques Pradel. On a retrouvé la petite amie de Socrates.

Pas nous ! Ces mangeurs d'homme vous attaquent généralement en bande.



N'approchez pas de moi!

barbares...

et une dizaine de boss. Un mode Multijoueurs viendra en renfort du titre, livrant aux plus insatiables d'entre vous de formidables duels. On croit caresser le nirvana du bout des doigts.

Mais tout ce qui monte doit redescendre. Les défauts de Conan nous tirent fatalement vers le bas, et de toute leur force. En plus des bugs rencontrés dans la version testée, le jeu souffre de problèmes inhérents au genre : une maniabilité approximative, des caméras trop occupées à filmer nos pieds, une IA chimérique, et un rythme plein de promesses, hélas non tenues. Quant au système de sauvegarde, il fonctionne à l'aide de pierres sacrées dispersées à différents endroits. Vous ne pouvez en posséder plus de quatre dans votre inventaire.

Si, à l'instar de votre humble serviteur, vous décidez de jouer les fourmis, et donc d'en utiliser le moins possible, vous risquez d'anéantir près d'une heure de jeu. C'est en effet ce qui arrive en cas de défaite dans l'arène, ou en tombant dans un piège. Crom détournera alors les yeux de votre misérable dépouille, signifiant votre retour forcé au menu principal. Les malades du pad apprécieront le bourrinage intensif, et les moins gore se laisseront séduire par l'histoire narrée à force de dialogues, de voix off et de longues cinématiques. Un jeu attrayant, donc, sans être indispensable.

Stef

CONAN

±40€

DÉVELOPPEUR :	Cauldron
ÉDITEUR :	TDK Mediactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	avril 2004
SITE :	www.conangame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 266 MHz ;
128 Mo de RAM

☺
- Les nombreux combos
- Le petit côté RPG
- Les envolées musicales

☹
- Encore et toujours la caméra
- Les bugs

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	85
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	60

74

JEU DE ROLE

GOTHIC 2

LE JEU

Orques, monstres et dragons se sont passé le mot pour mettre à feu et à sang votre univers medieval fantasy. Votre aide est demandée au guichet 2 !

Super vilain. Les boss donnent des bosses, c'est bien connu !

Arnaque, crime

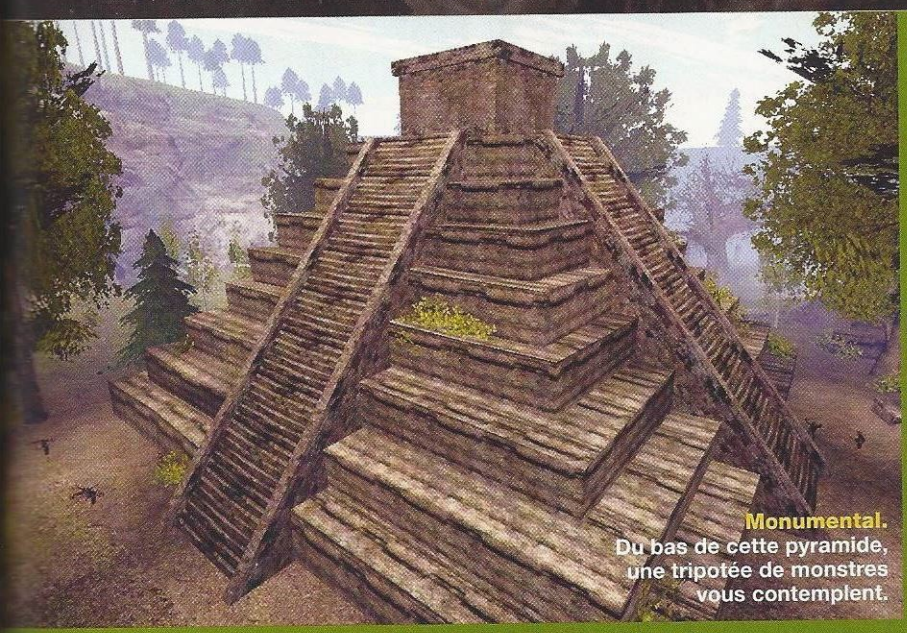
COMMENT UN JEU SI AUSTÈRE, SI DIFFICILE, SI LAID ET SI PEU ERGONOMIQUE ARRIVERA-T-IL À NOUS CONVAINCRE ?

Nous encensions il y a deux ans l'immense jeu de rôle de Bethesda Softworks, Morrowind. Opportuniste, Gothic, premier du nom, profitait de la vague pour se jeter à l'eau, et étendre son titre au-delà des frontières germaniques. Loin de la perfection, le jeu offrait toutefois son comptant d'idées, de routes à avaler, et de monstres à pourfendre. Aujourd'hui, notre cœur bat la mesure : l'heure arrive de confirmer ou d'infirmer le talent de Pyranha Bytes. Roulement de tambours, et tombe la sentence : Gothic 2 apparaît telle une grosse berline au moteur surpuissant, étrangement dénuée d'options et dépourvue de finition.

Tout d'abord les graphismes se révèlent en deçà de Morrowind, non considéré pour autant comme une référence. Ensuite, le contrôle du perso s'effectue de manière classique, c'est-à-dire à l'aide du clavier pour les déplacements et de la souris pour la caméra. Seulement, cette dernière devient hystérique au moindre combat. Et pour cause, les développeurs ont associé les boutons du mulot à un pas en avant pour attaquer. Fatalement, on se retrouve à remuer comme un guignol pour estoquer le premier troll venu.

L'inventaire, lui, a de faux airs de tableau Excel. Il a pourtant été revu à la hausse depuis Gothic, premier du nom. Quant aux bugs de collisions, ils sont ici chez eux et nous le font bien savoir. Pour ne rien arranger, nous entamons l'aventure là où nous l'avions arrêtée dans le premier épisode, avec un niveau d'expérience égal à zéro, protégés par de vieilles chiffes, faibles et sans le sou. Si le titre ne proposait pas, en guise d'apéritif, des molosses véloces et féroces, il n'y aurait aucun souci à se faire. Seulement, ce n'est pas le cas. Nous pouvons cependant compter sur des alliés de passage, ou encore sur le magicien Xardas, avec qui l'aventure commence ici et maintenant (dixit WhatFor, le groupe préféré d'Olivier, notre maquettiste).

A la broderie scénaristique viendra se greffer une foultitude de quêtes secondaires drôles, ennuyeuses,



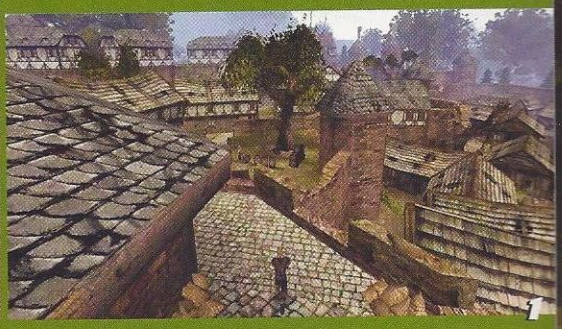
Monumental. Du bas de cette pyramide, une tripotée de monstres vous contemplent.

1 La City. Centre névralgique, vous trouverez en ville toutes sortes de missions à réaliser.

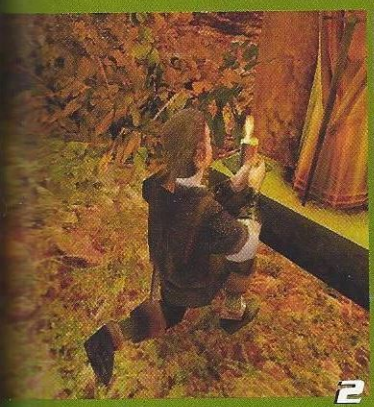
2 Priez saint (Bernard) Innos. Un don peut rapporter gros pourvu qu'il soit généreux.

3 Ça fait scier. Un boulot parmi tant d'autres.

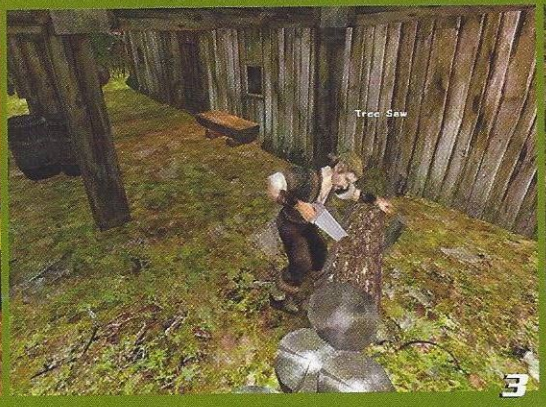
3 Stone Age. Attention, des squelettes trolls traînent dans les parages. Surtout, prenez garde à eux !



1



2



3

4

et botanique...

simples, rapides ou ardues. Passent les heures, les petits boulots, les mauvaises rencontres, jusqu'à ce qu'intervienne – enfin – la grosse originalité du titre : l'élection de votre classe en fonction de vos tendances. Contrairement à la majeure partie des RPG voulant que vous customisiez votre perso d'entrée de jeu, vous serez amené ici à faire le choix crucial de votre future affectation... en cours de route. Vous pourrez ainsi devenir tueur de dragons, vertueux paladin ou encore novice sous les ordres d'un monastère.

Vous traverserez au cours de vos pèlerinages – parfois sous la pluie, de jour comme de nuit - de luxuriantes forêts où les plantes curatives ne peuvent rien contre les abondants problèmes de caméras, des montagnes, un désert aux créatures plus féroces qu'Ana un jour de bouclage... Des environnements très classiques donc, aux belles textures, aux reliefs très réalistes, et à l'ambiance sonore adaptée. Et pour que la fête devienne plus folle, il vous sera possible de créer d'éphémères alliances.

Le joueur lambda pourrait se montrer déçu, dans un premier temps, par l'aspect général du soft. Qu'il garde la foi ! Sans être très beau, le jeu possède un réel potentiel et un fun... à retardement. Enfin, Atari a annoncé le développement de Gothic 3. Une fois purgé de toutes ces erreurs de jeunesse, ce titre (prévu pour 2005) deviendra probablement une nouvelle référence en la matière.

Stef

GOTHIC 2

±40€

DÉVELOPPEUR :	Atari
ÉDITEUR :	Piranha Bytes
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	26 mars 2004
SITE :	www.gothic2.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 700 MHz ;
256 Mo de RAM

☺
- L'impression de liberté
- Choisir sa classe en cours de route
- Son prix

☹
- Le système de combat
- La difficulté du début

CLASSEMENT

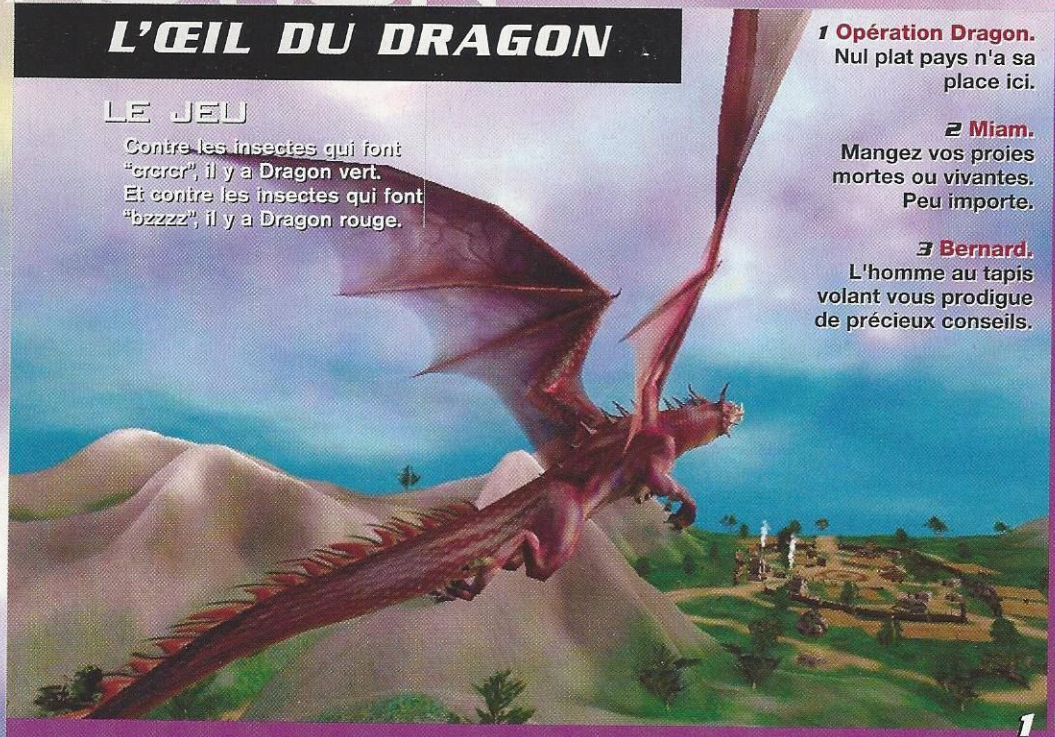
GRAPHISME	75
SON	70
PRISE EN MAIN	50
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	-

70

L'ŒIL DU DRAGON

LE JEU

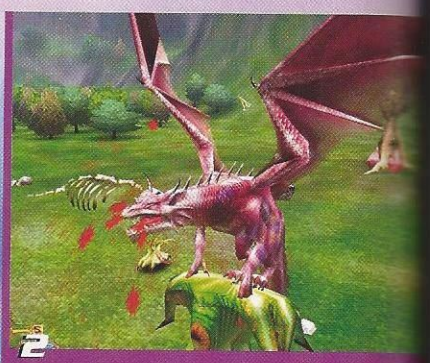
Contre les insectes qui font "crcrcr", il y a Dragon vert. Et contre les insectes qui font "bzzzz", il y a Dragon rouge.



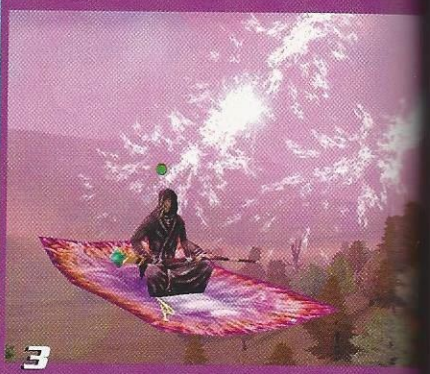
1 Opération Dragon. Nul plat pays n'a sa place ici.

2 Miam. Mangez vos proies mortes ou vivantes. Peu importe.

3 Bernard. L'homme au tapis volant vous prodigue de précieux conseils.



2



1 3

Taureau ailé

DÉCONCERTANT AUX PREMIERS ABORDS, L'ŒIL DU DRAGON MÉRITE POURTANT PLUS QU'UN SURVOL DÉSINVOLTE.

Histoire de ne pas faire comme tout le monde, Primal Software nous offre un dragon en guise de héros. Notre grosse vache ailée représente l'ultime et unique espoir de l'humanité. Ne perdons pas de temps avec un scénario prétexte et passons tout de suite aux choses sérieuses !

Dans la vie, il faut faire des choix, drastiques parfois. Ici, vous devez opter pour l'un de ces trois sauriens : Morrogh le Nécromancien, adepte de la magie noire, Barroth le Magicien, au souffle de glace, et Annoth le Cracheur de feu, euh… qui crache du feu. Tous disposent de capacités communes auxquelles s'ajoutent des aptitudes propres.

Vous pouvez vous féliciter : le plus dur est passé. Je plaisante. D'emblée, le titre n'échappe pas à l'inflexible règle des jeux de rôle voulant qu'un tutorial fastidieux mais néanmoins nécessaire vienne en aide aux joueurs débutants. Les quêtes et les missions secondaires, abondantes, se suivent à grand rythme.

Côté gameplay, le contrôle de l'animal ne pose aucun problème, l'interface regroupe de nombreuses informations (énergie, mana, faim, statistiques, carte, expérience, charmes…), et le niveau de difficulté reste accessible. Le but de la manœuvre pourrait se résumer ainsi : construire des villes (clic !), les fortifier (clic !), et protéger les habitants contre les envahisseurs (clic, clic, clic !). Pour ce faire, rien de tel qu'un tonton pyromane vous prodiguant de bons tuyaux ou une grosse bébête à son pépère. Si votre attirail en matière de souffle, de type de feu, et de charmes rase honteusement les pâquerettes durant la première demi-heure, son perfectionnement ne tarde pas, fort heureusement.

On apprécie les missiles autoguidés lorsque l'ennemi, riquiqui, bouge dans tous les sens, les boules de feu ou les geysers quand il y a du monde sur la piste, ou encore la possibilité de déformer le terrain pour détruire leurs tanières.

Pour se défendre, les monstres ont tendance à se cacher sous des arbres, puis à sortir en bande pour vous canarder à coups de plasma, de poison, de feu, de projectiles, de rayons déstabilisants… L'IA existe, nous l'avons rencontrée.

L'Œil du Dragon carbure au GPL, à l'essence et au gazole réunis. Que peut-on lui reprocher, sinon son manque de variété au bout de quelques heures ? Stef

L'ŒIL DU DRAGON — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Primal Software
ÉDITEUR :	Sniper Publishing
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	9 avril 2004
SITE :	www.primal-soft.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz ; 128 Mo de RAM ; 16 Mo de Carte graphique

☺
- Accessible
- Original
- Complet

☹
- L'histoire foireuse
- Des quêtes parfois répétitives

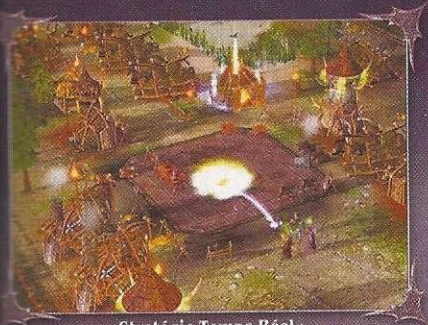
CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	70
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

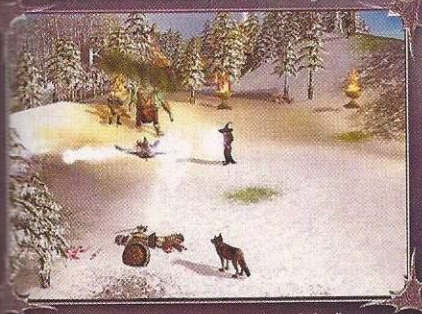
72

Jamais la rencontre entre le **JEU DE RÔLES**
et la **STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL**
n'était allée **aussi loin**...

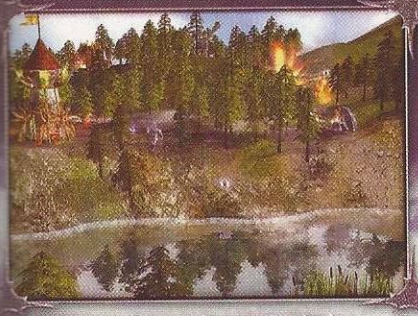
KNIGHT SHIFT®



Stratégie Temps Réel :
Gérez vos villes en solo ou multijoueur

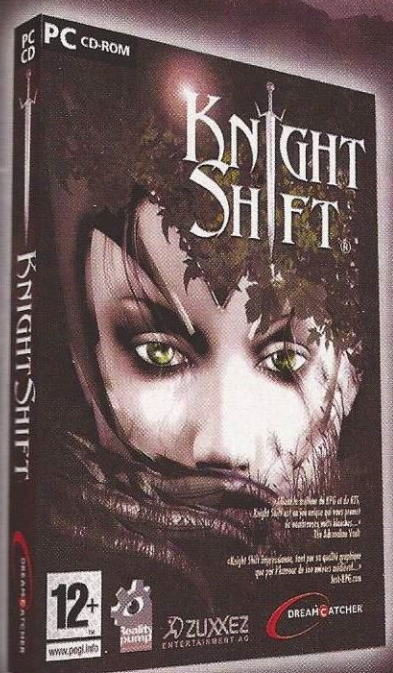


Jeu de Rôles : Menez des quêtes héroïques dans un monde fabuleux



Gestion des dernières technologies (shaders, effets climatiques)

Un univers réaliste et vivant



«KnightShift = Warcraft III + NeverWinter Nights + les Monty Pythons»
Gamespy

«Alliant le meilleur du RPG et du RTS, Knight Shift est un jeu unique qui vous promet de nombreuses nuits blanches...»
The Adrenaline Vault

«Knight Shift impressionne, tant par sa qualité graphique que par l'humour de son univers médiéval...»
Just-RPG.com

www.knightshift.com

DREAMCATCHER ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG reality pump 12+ www.pegi.info PC CD

© 1999-2004 ZUXXEZ Entertainment AG. KnightShift est une marque deposée de Zuxxez Entertainment AG en Allemagne et/ou d'autres pays, et est utilisé sous licence de ZUXXEZ Entertainment AG. Edité en France par DreamCatcher Europe. Tous droits reservés.

GESTION

LA GUERRE DE 100 ANS

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'un pays pendant la Guerre de 100 ans et tentez de gérer au mieux votre politique intérieure pour que votre politique expansionniste soit la plus efficace.

Apparences trompeuses. Là, le combat fait rage !

Présentation. On a droit à un petit topo.

Simple, mais efficace

LA GUERRE DE 100 ANS N'EST PAS LE PLUS SÉDUISANT DES JEUX, NI LE PLUS INNOVANT... POURTANT, LA MAGIE OPÈRE !

Le monde des jeux vidéo devient curieux. Des années de développement pour un Warcraft III, à peaufiner le gameplay, du jus de cervelle en ébullition pour nous présenter les moteurs graphiques et physiques d'Half-Life 2, des équipes de développement mises à rude épreuve pour Far Cry... Et voilà La guerre de 100 ans. Une carte unique. Aucune animation digne de ce nom. Des règles de jeu ultra basiques. Forcément, quand on accroche à ce genre de jeu, on commence à douter de sa capacité de testeur. Et on se dit qu'il va bientôt falloir apprendre les règles du jeu de bridge pour distraire sa belle-mère le dimanche après-midi.

En fait, il faut prendre le problème à l'envers et ne pas se concentrer sur la technique. Les mécanismes sont d'une simplicité enfantine. Ça sent bon le Risk. La prise en main, immédiate, vous plonge directement dans le vif du sujet. Les différents royaumes de France et les pays frontaliers sont découpés en zones distinctes. L'objectif ? La suprématie, pour s'attaquer au nœud du problème : l'Angleterre. Dans chacun de vos territoires, des petites icônes représentant des églises, des fortifications, des champs...

Améliorer ses structures vous permet de gonfler le moral d'une certaine partie de la population (le clergé, les nobles, les paysans...). A partir de là, il devient beaucoup plus simple de lever des armées. Envahir le camp adverse revient à percer un shamallow à coup de perceuse. Bon, ce n'est pas toujours aussi simple que ça, mais l'idée y est. Le résultat ? Hautement addictif, vraiment passionnant... On ne s'arrête qu'une fois l'Angleterre envahie. Certes, on fait vite le tour des mécanismes et les trois heures passées pour la victoire peuvent sembler répétitives. Mais le résultat est loin d'être désagréable...

Léo de Urlevan

LA GUERRE DE 100 ANS — ±37€

DÉVELOPPEUR : Nobilis
ÉDITEUR : Paradox Entertainment
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.paradoxplaza.com/twothrones.asp

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 450 MHz ;
128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	40
SON	30
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	65
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

☺
- Très addictif
- Prise en main immédiate

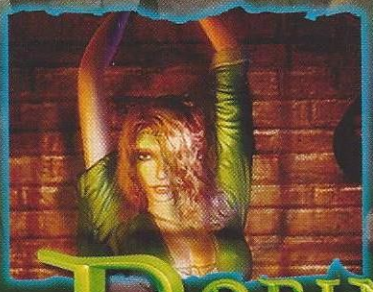
☹
- La pauvreté des graphismes
- Répétitif
- Le côté technique en général

85

Hors la loi ou Héros ?

"Defender of the Crown est attendu par des centaines voir des milliers de joueurs ayant salivé devant le premier épisode."
PC n°1

"Titre mythique de l'Amiga, Defender Of The Crown revient pour une suite (...) qui mélange habilement les séquences de gestion et les scènes d'action avec, cerise sur le gâteau, les mémorables joutes chevaleresques."
Clubic.com



Robin Hood Defender of the Crown

Des millions de joueurs dans le monde vous le diront : Defender of the Crown et son auteur Cinemaware sont une référence absolue et un véritable symbole qui ont marqué à jamais l'Histoire du jeu vidéo.

Retrouvez aujourd'hui ce titre mythique, mélange d'action, d'aventure et de stratégie dans lequel vous devrez partir dans la forêt de Sherwood en compagnie de Petit Jean détrousser les riches pour redistribuer aux pauvres.

Participez à des joutes de Chevaliers, allez libérer la belle Marianne épée à la main et tentez de reconquérir le trône volé à Richard Coeur de Lion en levant une armée et en assiégeant les châteaux ennemis.

Une expérience unique à découvrir ou redécouvrir d'urgence!

www.cinemaware.com

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

7+ www.pegi.info

PC CD ROM

CINEMAWARE
HEROES LIVE FOREVER

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN © 2003 CINEMAWARE. All rights reserved. Published in Europe by NOBILIS. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

ACTUCES

Sois fort, sois fier !

LA GUERRE, LES COMBATS, LE SANG QUI COULE À PROFUSION... QUEL MALHEUR ! SURTOUT LORSQUE C'EST LE VÔTRE. CETTE RUBRIQUE INDISPENSABLE RÉÉQUILIBRE UN PEU LA DONNE FACE À DES SOLDATS, DES ZOMBIS, DES VAMPIRES ET PARFOIS MÊME PIRE, DES ANGLAIS, PAR EXEMPLE... FACE À CES CALAMITÉS VIRTUELLES, RIEN NE VAUT UNE BONNE INVINCIBILITÉ OU LE PLEIN DE MUNITIONS. N'AYEZ PAS HONTE, SOYEZ FIERS ET PROFITEZ DU SPECTACLE ! QUEL QUE SOIT LE CODE, À CHAQUE FOIS, C'EST FORCÉMENT BEAUCOUP PLUS ROCK'N'ROLL.

LÉO

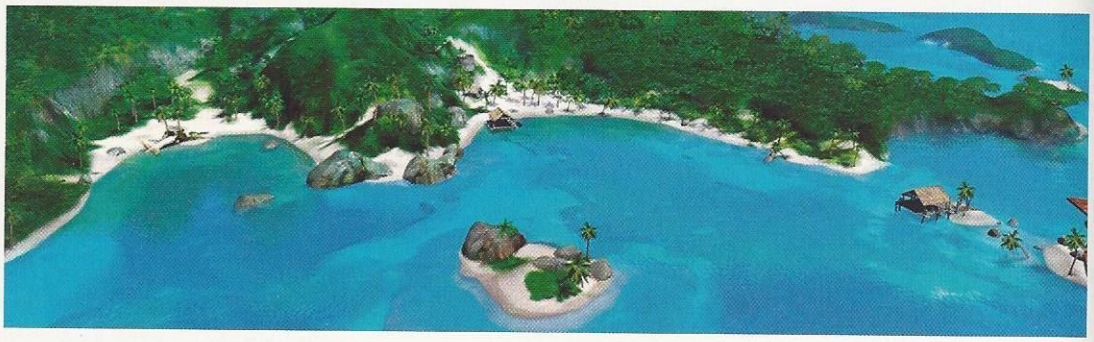
Far Cry

Etre invincible dans Far Cry peut devenir vraiment intéressant à partir de l'apparition des monstres. Allez dans le répertoire du jeu, et commencez par faire une copie du fichier "**gamerules.lua**" se trouvant dans *Scripts/Default*.

Trouvez la ligne :
ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }
Et modifiez-la en :
ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }

Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à relancer le jeu. Vous sentirez tout de suite la différence...

Testé sur la version gold



Legacy of Kain : Defiance

Testé sur la bêta

Allez dans le menu de **pause** et appuyez sur les touches correspondant aux mouvements demandés. Attention, vous devez posséder la **version 1.1** du jeu.

Up, Down, Right, Down, Feed, TK Aim, Down, Lift Attack, Autoface
Invincibilité

Right, Down, Up, Down, Down, Feed, Lift Attack, Telekinesis, Down
Toutes les attaques spéciales sont ouvertes

Left, Left, Up, Up, Autoface, TK Aim, Telekinesis, Down, Lift Attack
Santé et télékinésie au maximum

Left, Right, Left, Right, Feed, Autoface, Telekinesis, Lift Attack, Down
Toutes les jauges au maximum

Teenage Mutant Ninja Turtles

Appuyez **simultanément** sur les touches suivantes :

ASDFGH
Mode passe-murailles

QWERTYUP
Invincibilité

Testé sur la version finale

Rainbow Six 3 : Athena Sword 3

Appuyez sur ² (sous la touche Esc), et entrez les **codes** suivants :

rescueHostage
Les otages sont libérés

disarmbombs
Les bombes sont désamorcées

tSurrender
Les ennemis se rendent

godhostage
Les otages sont invincibles

killpawns
Les terroristes meurent

playerInvisible
Le joueur est invisible

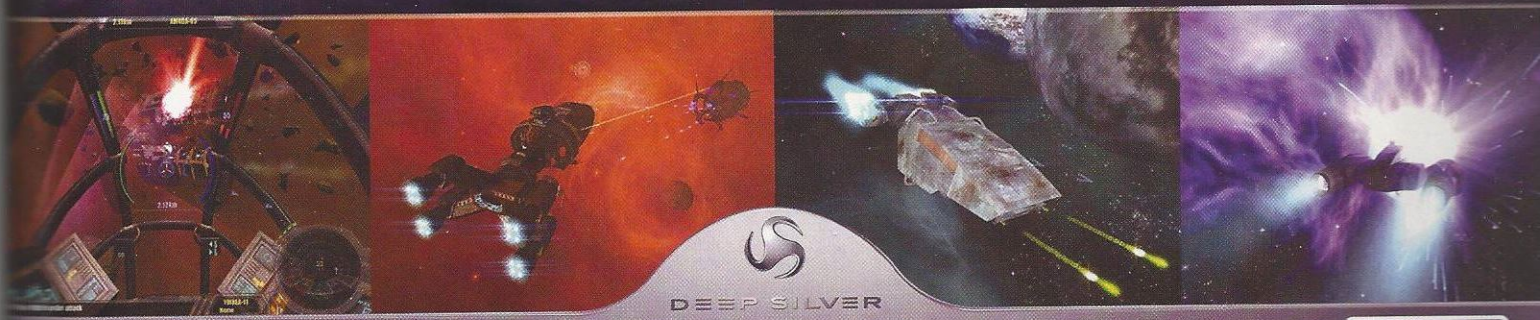
Testé sur la bêta

PROCHAINEMENT...

X2 THE THREAT

'L'Elite du 21ème siècle'
PCZONE

www.x2-lejeu.com



DEEP SILVER

PC CD

diffusion
WWW.SGDIFFUSION.FR

The way it's meant to be played
nVIDIA

Rue-Hardware

EGOSOFT

ACTUS

SUR LE NET

Punk not dead

Nous vous en parlions déjà le mois dernier, mais les "features" viennent de tomber. On a donc une idée un peu plus précise de ce que sera le prochain add-on d'Anarchy Online : Alien Invasion. L'idée directrice correspond au titre et par conséquent, vous allez profiter de toutes les nouvelles technologies, de nouveaux perks et un système de possession tout à fait complet : possibilité de créer des maisons aux looks très différents, et même des villes entières. L'action devrait être au rendez-vous, car un des grands challenges sera en effet de défendre les cités contre l'envahisseur aérien et, pourquoi pas, d'attaquer les ennemis et de pénétrer dans leurs vaisseaux. Là, il va vraiment y avoir du changement !

IL VA Y AVOIR DU SPORT...

Ubi Soft organise un challenge Far Cry dans de nombreuses salles de jeux en réseau. 5000 euros de lots à gagner. La liste des salles est disponible sur la Toile.

HTTP://challengefarcry.ubisoft.fr

ANCIEN COMBATTANT

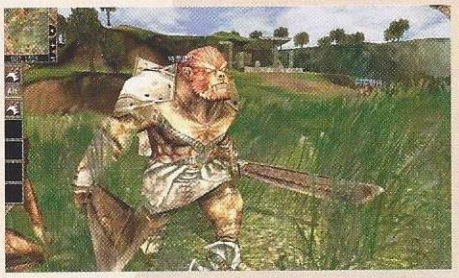
Turbine, qui a repris le contrôle de ses titres, vient d'offrir Dark Majesty à tous les abonnés Asheron's Call, même s'ils ne possédaient pas l'add-on. Le titre n'a jamais été distribué en France.

Legalise it !

Si la police débarque chez vous pour vous demander des comptes par rapport à l'utilisation de bit torrent, vous pourrez leur répondre que c'est pour prendre le client de Knights Online, un jeu médiéval fantastique que vous vouliez absolument tester, tant il est joli. Le serveur de download est effectivement assez souvent dans les choux (essayez le matin assez tôt, plutôt qu'en soirée). Bon, par contre, pour vos 40 DivX et votre intégrale de Metallica en cours de téléchargement, débrouillez-vous pour trouver une explication.

LIEN BITTORRENT : http://13.158.115.211/suprnova//to...ine-exe.torrent

SITE WEB : http://ww.knightonline.com.my/index.asp



Titre accrocheur

Autant vous le dire tout de suite, Monster and Me n'a rien, mais alors rien à voir avec Monster et Cie. Après un download plutôt brutal (620 Mo), vous pourrez découvrir un monde étrange où les hommes vivent en parfaite entente avec des créatures ressemblant à s'y méprendre à des Pokémon. Les graphismes – jolis, colorés, mais en 2D ! – ont tout de même un peu de mal à rattraper l'interface un peu trop prototypaire à l'heure actuelle. A découvrir sur le site officiel.

HTTP://www.monsterandme.com

La magie des MMORPG

Grâce à Internet, les frontières s'estompent. En effet, on peut découvrir en temps réel des productions venues d'horizons lointains. RYL (pour Risk Your Life) nous parvient de Malaisie. Bon, une fois de plus, on ne comprend rien à l'interface, mais on peut bouger un personnage dans tous les sens dans un univers très coloré. En gros, si vous participez à la deuxième phase de la bêta, vous ne serez pas plus ridicule qu'en boîte de nuit. Mais en comparaison du reste de la production actuelle, il n'y a pas beaucoup d'innovations.

HTTP://www.gamemyth.com.my/index.htm

AVANT TOUT LE MONDE

Pendant que tous les gros éditeurs spécialistes de shoot spatial mâtiné d'une pincée de gestion planchent sur leur univers persistant, un éditeur complètement inconnu (Guild Software) nous en propose un, clé en main. Avec des effets spéciaux dans tous les sens, une jouabilité agréable... Voilà ce que l'on peut dire de Vendetta. Et également que c'est gratuit ! 50 Mo en comptant les mises à jour. On le trouve à l'adresse ci-dessous

HTTP://vendetta.guildsoftware.com/

FRISQUET

Même les plus gros éditeurs se sentent un peu timides face à la multiplication des MMORPG. Après Microsoft qui a largué tous ses projets (Turbine et Mythica), c'est Ubi qui lâche Matrix Online.

MULTI

THE SAGA OF RYZOM

LE JEU

The Saga of Ryzom propose un univers très équilibré, dans lequel tous les joueurs deviendront des historiens en découvrant la genèse de leur monde.

Prometteur !

CE N'EST PAS TOUS LES MOIS QU'UN ÉDITEUR DE MMORPG NOUS OUVRE SES PORTES POUR LEVER LE VOILE SUR SON PROJET. SURTOUT QUAND IL S'AGIT D'UNE BOMBE !

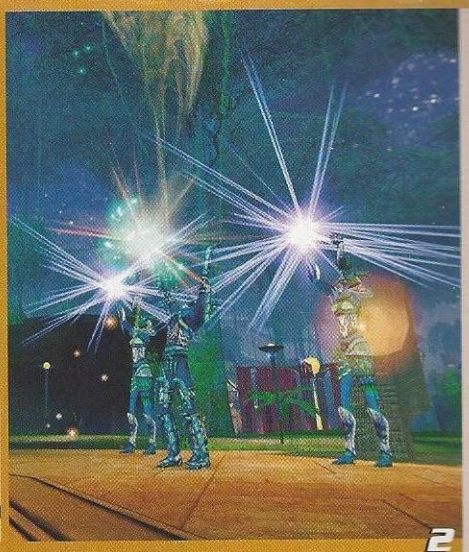
Ryzom. Non, The Saga of Ryzom ! Voici le nom complet de ce futur univers persistant qui se décomposera en trois phases. La première déboulera dans les bacs au mois de juin. Attention, il ne faut pas interpréter ces sorties comme un jeu et ses deux add-ons, mais comme un ensemble, chacun étant aussi important que les deux autres. L'idée de base est assez novatrice. Il s'agira pour les joueurs de comprendre l'histoire de la planète et de devenir les archéologues du scénario. Et le mot archéologue n'est pas utilisé au hasard. Il leur faudra comprendre l'astre sur lequel la communauté va évoluer pour saisir ce que l'on attend d'eux.

Cette planète se nomme Atys. Hormis ses régions désertiques, sa surface bénéficie d'une flore luxuriante. A tel point que des racines ont commencé à pousser quelques mètres au-dessus du sol. Visiblement, elles vont bientôt emprisonner Atys. Une idée vient alors aux habitants de la planète. Et si Atys enfermait un autre astre, comme une coquille de noix ? Leurs habitants n'en savent rien. D'ailleurs, ils ont un grand problème.

En fait, ils ne connaissent rien à leur passé. C'est donc dans le sol et dans la découverte de vestiges qu'ils comprendront leurs origines. Enfin, ils savent tout de même quelques bricoles, sur un passé vieux de 150 ans. A cette période, un dragon vint les attaquer et ce fut un massacre. Jena, une déesse très puissante, envoya ses disciples (Karavan) pour protéger les populations et ainsi assurer la conservation de tous les Homins (voir encadré).

Face à cet univers assez complexe, le joueur trouvera cependant assez vite ses marques. Le jeu se décompose en deux grands axes. Le premier (entre exploration et compréhension) permettra de découvrir un univers très cohérent, aux régions distinctes, avec des saisons se succédant les unes aux autres. Un vrai monde, quoi !

Insérons maintenant un personnage là-dedans ! Commençons donc par le créer… Une première constatation s'impose : tout repose sur les aptitudes et non pas sur les classes. Le joueur répartira ses points entre les différents axes : le combat, la magie, le forage et l'artisanat. Tout ceci



1 **Play it again.** Cette invasion ressemble étrangement à *Starship Troopers*.

2 **Cérémonie nocturne.** C'est qu'ils ont le sens de la mise en scène les Zoraïs.

3 **Goûte-moi ça !** Même le combat ne ressemble pas à un autre MMORPG.

parle aux habitués des MMORPG. Sachez simplement que le forage ne consiste pas spécialement à faire un trou dans le sol, mais également à détecter des ressources plus ou moins enfouies dans la terre.

La fabrication d'un objet commence par ça. Et le forage a autant d'importance que l'assemblage des différents éléments. Rarement l'aspect artisanal n'aura été aussi complet dans un jeu. Avant de parvenir à construire une épée, il faut différents matériaux. Admettons qu'il faille du fer. On en trouve sur Atis, mais la qualité de chaque gisement n'est pas forcément la même. Les joueurs apprendront bien vite que le meilleur fer ne se trouve qu'en automne chez untel, et qu'il faut être doué en forage pour le détecter…

Une fois sa musette pleine, il faut traiter le métal pour en faire l'objet le plus tranchant possible. Si cela peut vous rassurer, les saisons devraient durer une semaine. Bien entendu, chaque action permet de gagner de l'expérience et, ensuite, de nouvelles aptitudes. Lorsque les niveaux se succéderont, il sera possible d'aller voir un instructeur pour

Les Kamis, PNJ

Sans doute les personnages les plus complets, car leurs spécialités s'avèrent variées. Tout d'abord, ils peuvent changer d'apparence et bénéficient d'une conscience collective. Partir en vadrouille avec eux apporte une plus-value certaine à n'importe quelle expédition. En effet, ils peuvent vous faire revenir d'entre les morts et appliquer des bonus magiques à un groupe. Ce sont aussi de fameux prospecteurs qui détectent aisément les ressources naturelles d'un lieu. Mais gare à vous si jamais vous commencez à exploiter leur bien.

MULTI

THE SAGA OF RYZOM

Le club des quatre

Les races jouables de Ryzom se nomment les Homin. Elles possèdent chacune des aptitudes précises et une philosophie de la vie. Avant de plonger dans ce monde, il convient de se faire une idée de tous les protagonistes.

Les Fyros

Ils constituent un ensemble de tribus vivant dans le désert. Au cours des siècles, ils se sont spécialisés dans la collecte de ressources. Durant de nombreuses années, un accord entre eux et les Trykers profita aux deux factions. Mais alors qu'ils prospectaient un nouveau gisement, les Fyros percèrent la veine d'un acide qui s'enflamma au contact de l'air, provoquant ainsi un gigantesque incendie et dévastant une partie du territoire Matis. Depuis, ces deux peuples ne sont pas en odeur de sainteté. Suite à l'accident, les Fyros ont appris à exploiter les ressources naturelles avec un grand respect pour l'environnement, et sont devenus les maîtres du feu par excellence ainsi que des archéologues hors pair, suite à de nombreuses découvertes dans les mines.

Les Matis

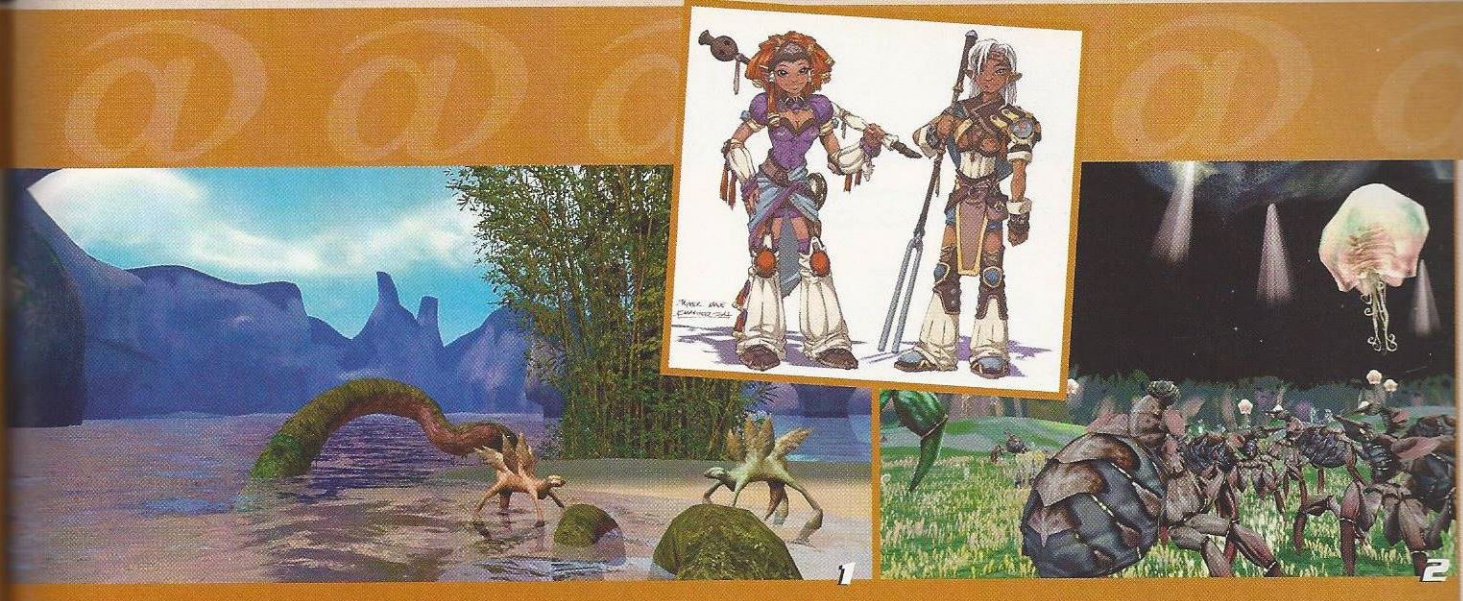
Les amoureux de la nature par excellence. Inutile de dire que lorsque les Fyros ont malgré eux mis le feu, leur colère devint proportionnelle à leur envie de faire la guerre. Leur côté écolo peut sembler sympathique, mais il faut garder en tête qu'ils ont complètement anéanti une tribu primitive, les Momos, pour s'assurer un espace vital confortable qui occupe désormais toute la forêt de Matia. Ils demeurent les spécialistes incontestés de la manipulation génétique de la faune ou de la flore. Tous les objets Matis sont d'ailleurs vivants ! Leurs maisons, sans doute les plus belles du jeu, sont sculptées dans d'immenses troncs d'arbre. Ils aspirent à connaître toujours mieux la nature et à reproduire la civilisation d'antan, celle d'avant la guerre des Kitins.

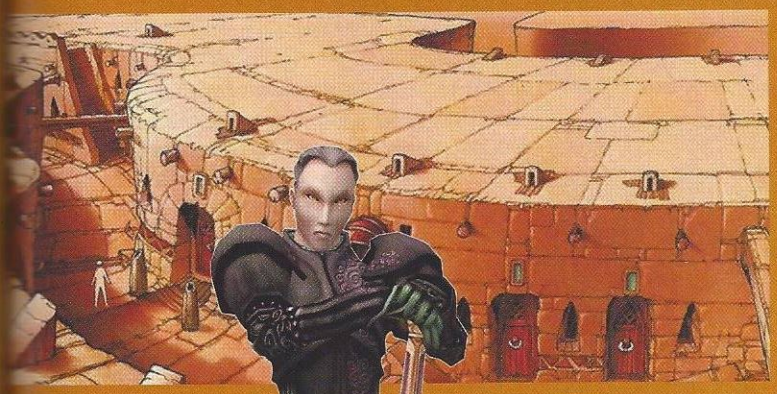
Les Trykers

Pour eux, l'eau est si précieuse qu'ils ne mettent même pas de Ricard dedans. Avant la guerre contre les Kitins, ils vivaient sur des îles, toujours à proximité de l'eau. Mais les affrontements ont eu pour résultat de réduire en cendres leurs cités. Ils ont donc reconstruit leur civilisation sur l'eau. Puis, pendant des générations, ils n'ont cessé d'améliorer leur aptitude au combat. Les Tryskers sont composés de petites tribus, toutes dirigées par un haut conseil dont la seule tâche consiste à éviter les affrontements internes. Malgré leur apparente jeunesse, il ne faut pas les sous-estimer. En plus de bien connaître l'élément aquatique, ils ont aussi un grand savoir sur le vent. Leur société est basée sur la tolérance et l'égalité.

Les Zoraïs

Voilà la civilisation la plus mystérieuse du jeu. Les ancêtres, toujours masqués, vivaient dans la jungle pour vénérer Jena, leur déesse. Loin des autres peuples, ils ont pu profiter d'une expansion rapide qui s'acheva par la guerre avec les Kitins. Tous les Zoraïs sont croyants, pratiquent la magie, maîtrisent les champs magnétiques, et leur artisanat repose sur cette technologie. Des cérémonies à la gloire des Jenas se déroulent autour de temples magnifiques. Les Zoraïs sont les seuls Homins sachant écrire. L'histoire de leur civilisation risque donc de rester. Qui sait s'ils ne vont pas retrouver des traces de leurs ancêtres plus facilement... Leur but est, bien entendu, de retrouver leur splendeur passée.



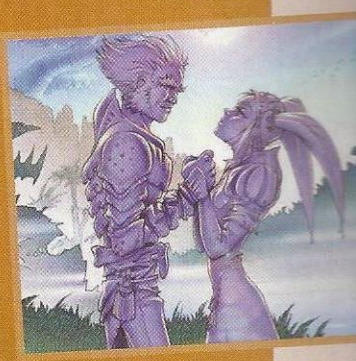


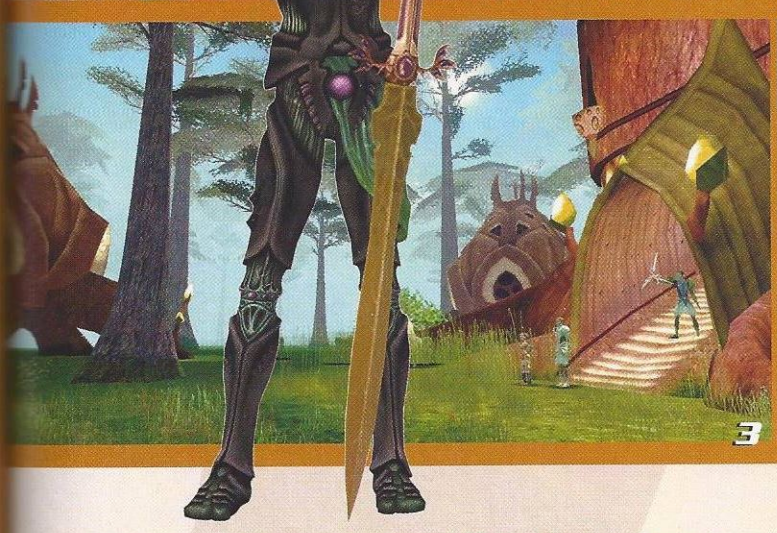
1 Sur l'eau. D'un simple coup d'œil, on voit parfaitement les qualités graphiques de Ryzom.

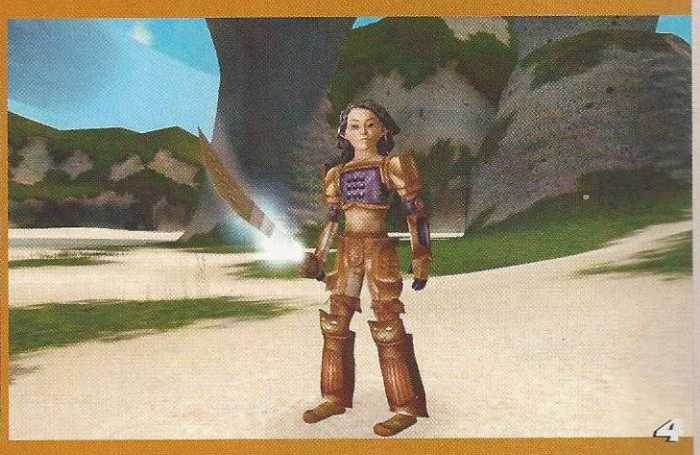
2 Sous terre. Toute la compréhension de cet univers passe par des visites souterraines.

3 Sur terre. La végétation luxuriante et variée, les saisons... Tout ceci renforce le sentiment d'immersion.

4 A la plage. Ben oui, il faut bien se reposer un peu de temps en temps, non ?







apprendre des coups spéciaux. Et là, les amis, tout est possible. Non pas que l'arbre des aptitudes soit infini, mais vous pourrez vous bricoler tous les sorts dont vous rêvez.

La volonté des auteurs d'innover dans un univers persistant est omniprésente. Cette création de coups spéciaux en fait partie. Exemple. Après avoir vu un instructeur, vous apprenez quelque chose de nouveau. Ce coup peut être divisé en plusieurs modules... et tout peut se combiner ! Prenez la partie "missile" d'un sort. Vous avez la base d'un sort de lancer. Ajoutez des dégâts d'acide ! Ça commence à se concrétiser. **A ce moment-là, votre coup vous coûtera** une certaine quantité d'énergie. Mais vous pouvez affiner le tout en dépensant davantage de points afin d'obtenir plus de puissance, de précision... et tirer de plus loin ! Ajoutez le fait de pouvoir enfermer le sort dans une gemme qu'il vous sera possible d'incruster dans une épée, et vous aurez une idée de ce qu'est l'artisanat dans Ryzom.

Mais Ryzom ne se contente pas d'innover par son gameplay et ses nombreuses possibilités. Tous ceux qui ont déjà installé un MMORPG sur leur ordinateur le savent. Le suivi de l'équipe de développement est vital. Là, on va beaucoup plus loin. Comme d'hab', des mises à jour mensuelles auront lieu. Un GM (Game Master, ou maître du jeu, on se rapproche vraiment des jeux de rôle "papier") sévira sur chacun des serveurs. Il sera chargé de compléter les mises à jour en créant des événements.

Au final, jouer sur le serveur A ne sera sans doute pas la même chose que sur le B. Ils devront suivre un certain nombre de consignes en rapport avec le déroulement du scénario, mais ils déclencheront des aventures au moment où ils le souhaitent. Bref, les joueurs ne seront pas livrés à eux-mêmes. Après bien des déboires, la première partie de The saga of Ryzom est donc sur de très bons rails. **Léo de Urlevan**

EDITEUR : Nevrax
DÉVELOPPEUR : Nevrax
GENRE : MMORPG
SORTIE : Juin 2004
SORTIE : www.ryzom.com

En avril, ne te dénude pas d'un fil !

DÉJÀ AVRIL, LES GARS ! 2004 PASSE À UNE VITESSE AHURISSANTE, NON ? LE MOIS PROCHAIN SERA MARQUÉ PAR L'E3. PAS LA PEINE D'ATTENDRE MAI, POUR LES ANNONCES "HARDWARE", ELLES TOMBENT TOUS LES JOURS. LE PCI EXPRESS, VOUS CONNAISSEZ ? PEU IMPORTE ! VOUS ALLEZ AIMER... ON COMMENCE À ENTREVOIR ICI ET LÀ DES PROTOTYPES AVEC DES SPECS À FAIRE TOMBER N'IMPORTE QUEL GAMER ! QUAND ON PENSE QU'IL Y EN A ENCORE QUI ONT DES CHIPSETS...

JÉRÔME

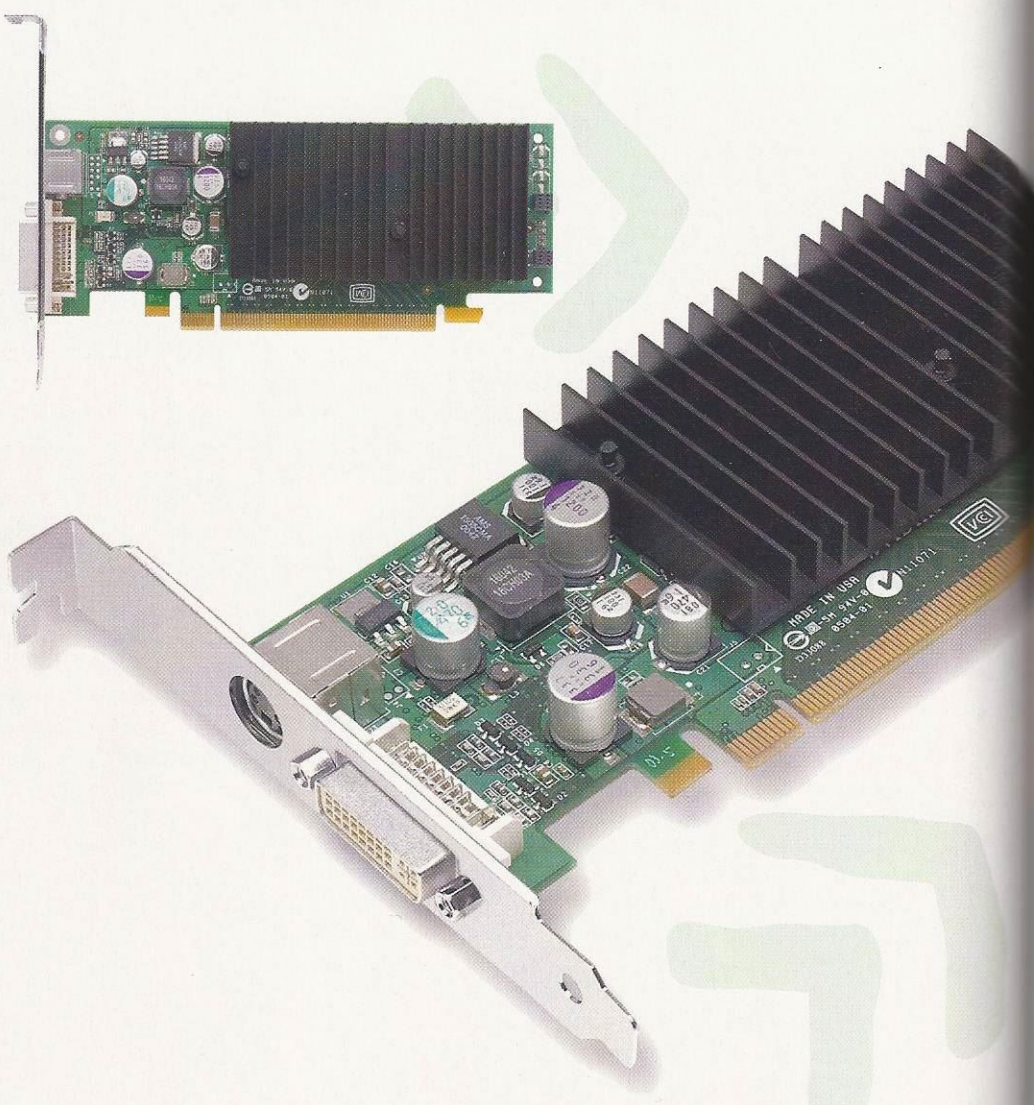
PCI EXPRESS

Ne ratez

UN DES GROS CHANTIERS DU PC RESTE LA REFONTE DE CE VIEUX STANDARD PCI QUI A FAIT SON TEMPS. UN BEAU FOUTOIR EN PERSPECTIVE ET DES TONNES DE CONFIG' QUI VONT FINIR DANS LES PLACARDS...

Le bus PCI, celui que l'on trouve dans nos bécanes actuelles, en est à sa révision 2.2. Son débit est de 133 Mo/s, autant dire une misère. L'AGP fait mieux avec sa version 8x qui monte à 2 Go/s. Mais même là, ça sent le goulet d'étranglement. Le PCI-SIG, formé par des grosses pointures de l'informatique (Intel, nVIDIA, Microsoft...), planche depuis longtemps sur un tout nouveau standard, plus rapide.

Le PCI Express, anciennement appelé Arapahoe (rien à voir avec l'ancienne salle de concerts du XIIIe de Paris), a été finalisé en 2002, et depuis la mi-mars apparaissent les premiers prototypes de cartes mères et graphiques. En effet, le PCI Express, c'est la mort annoncée de l'AGP. Vos futures cartes 3D se brancheront comme n'importe quelle autre carte. Si elle n'est pas carrément à l'extérieur de votre tour.



pas le bus !

Mais commençons par le début, avec les caractéristiques techniques. Bus série bidirectionnel, le PCI Express peut acheminer dans les deux sens des données avec une bande passante de 250 Mo/s. Le flux peut être synchronisé et divisé en layers. Le plus beau dans l'histoire reste que le standard est évolutif. On compte d'ores et déjà plusieurs débits : x1, x2, x4, x8 ,x12 et le x16 avec sa bande passante de 4 Go/s. Ce dernier tuera l'AGP. L'AGP 8X "monte" à 170 Mo/s et "descend" à 2 Go/s. Et le PCI Express x32 pointe déjà le bout de son connecteur !

Physiquement, pour ne pas diviser la bande passante, il faut ajouter des connections si on gonfle la bande passante. Résultat : autant de connecteurs sur la carte mère que de types de PCI Express disponibles. Les cartes recevront 75 Watts de puissance contre 40 pour l'AGP. Ce qui semble supprimer dans un premier temps le problème de l'alimentation externe. Reste à savoir comment se goupille une carte graphique spécialement conçue pour ce nouveau bus.

Si son constructeur veut véritablement tirer parti de tout ce qu'offre le PCI Express, il va lui falloir revoir sa copie de A à Z. Bien évidemment, ATI et nVIDIA sont sur le coup depuis des mois, ce dernier faisant même partie du PCI-SIG, le comité qui est à l'origine du PCI Express. Pourtant entre les deux géants du GPU, on note une sérieuse divergence d'opinion.

Vous devriez bientôt trouver sur le Net les tests des premiers prototypes de config', avec des cartes mères Intel i915/i920 et des prototypes nVIDIA.

NVIDIA, TÊTE LA PREMIÈRE

nVIDIA a a frappé le premier dans la course aux annonces. La gamme GeForce FX devient donc **GeForce PCX** (on se croirait presque dans les Power Rangers). Les yeux ébahis, on découvre donc une **GeForce PCX 5950, une PCX 5750, une 5300 et une 4300**. Le communiqué officiel indique qu'elles sauront tirer profit des possibilités offertes par le PCI Express. Mouais...

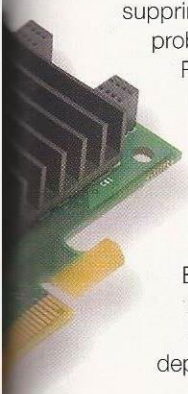
Problème : nVIDIA a bridgé ! Sa GeForce FX PCI Express est globalement la même carte que la version AGP, avec juste un bridge en sortie pour faire l'interface AGP/PCI Express. Loin d'être du bricolage, c'est pour l'instant la solution de facilité que n'a pas voulu suivre ATI qui annonce de nouvelles architectures spécialement conçues pour ce bus.

Pour l'instant, nVIDIA ne devrait donc pas exploser des benchmarks avec ses cartes, mais le mastodonte se positionne d'emblée comme un acteur majeur de cette nouvelle technologie. ATI suit et se différencie une fois de plus. On peut dès aujourd'hui rêver des nouvelles batailles sans merci que vont se livrer les deux rivaux. Qui tirera parti des spécifications les plus particulières du PCI Express ? Le Hot-Plug et le Hot-swapping : changer de carte comme ça, la remplacer par une autre. Avec des drivers unifiés, c'est possible. Et la possibilité d'avoir des cartes graphiques externes, comme les cartes son ?

En 2004, ça va bouger dans vos tours ! A quel point ? Est-ce qu'il va falloir tout balancer ? Non, ils ne sont pas si méchants au sein du PCI-SIG. Logiciellement parlant, le PCI Express sera géré comme du PCI, donc pas de souci ! Par contre, qui dit PCI Express dit pas de port AGP. Exit votre toute nouvelle carte FX Radeon 5950 XT à 2 000 euros. En revanche, vous verrez sans doute une génération intermédiaire de cartes mères vous proposant à la fois des slots PCI et PCI Express, permettant de rebrancher vos anciennes cartes PCI.

On ne devrait plus tarder à voir officiellement ces périphériques du futur arriver en version définitive. Alors, restez vigilants et réfléchissez bien si vous deviez prochainement investir dans une carte graphique.

Jérôme



AU SUIVANT !

Leadtek, comme tant d'autres, n'a pas attendu longtemps avant de dévoiler sa gamme de cartes PCX. Vous découvrirez donc très prochainement **quatre nouvelles WinFast**. La **PX380** (avec le PCX 5950), une **PX360** (avec un PCX 5750), une **PX340** (le petit PCX 5300) et une petite **PX180** (avec le riquiqui PCX 4300 inside). Attendons de voir !

HARDWARE

ADEOLIS WIFI SMART PASS

Le Wifi à la carte

Le Wifi, c'est sympa. Mais ce n'est pas vraiment donné. Récemment, les McDo s'y sont mis avec l'aide d'un opérateur, mais surfer sur un portable à je sais pas combien au risque de faire tomber de la sauce barbecue dessus, ça le fait pas trop. Alors un gars s'est réveillé un matin avec une idée fumante, faire des cartes Wifi prépayées !

Adeolis propose donc des cartes à 20, 30 ou 50 euros multiopérateurs qui permettent de se connecter sur les 200 hotspots (les endroits wifisés, ou wifiés, voire wifiabilisés) partenaires. On compte entre autres Alltelecom, Hotcafé ou encore Visacom. Excellent point : la carte n'est pas forcément matérielle.

Vous achetez un compte, rechargeable et consultable via le Net, et vous êtes débité à chaque connexion. Vous pouvez néanmoins acheter une carte à l'image de ce qui se fait pour les téléphones portables dans les enseignes partenaires. Adeolis croit fort en son produit, et ils ont bien raison car c'est une excellente idée. Ils tablent sur 700 hotspots d'ici l'été, et on peut déjà se connecter en Belgique avec les cartes françaises.

L'idée semble toute bête, mais elle peut rapporter un max à pognon. Encore une de loupée, Jérôme…

MPIO HS-100

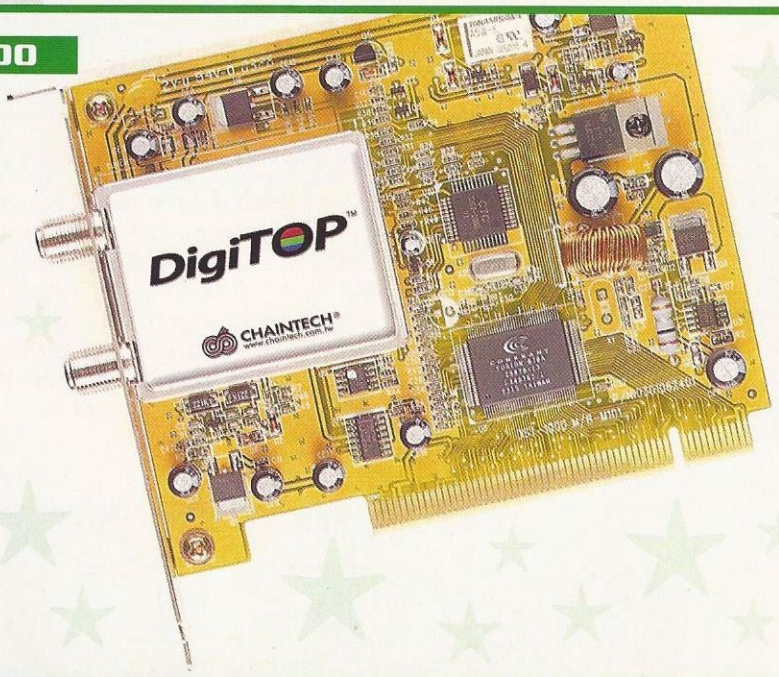
www.mpio.com

Mon disque dur et moi

Retour sur MPIO le temps de vous parler d'une clef USB. Pas n'importe laquelle puisque la HS-100, c'est 1,5 Go dans la poche. Rien que ça ! Elle reste très fine, jugez plutôt : 85,4x43,6x14,8 mm. Le tout pour un poids de 56,5 g (ils sont précis chez MPIO). USB 2.0, une garantie de deux ans et un prix qui se glisse sous la barre des 200 euros. Ça marche sur toutes les versions de Windows (non, Skywilly, pas la 3.1) et forcément sur Mac (beurk !).

CHAINTECH DIGITOP DST-1000

La tête dans les étoiles



Loin de leurs cartes mères de cinglés, les p'tits gars de Chaintech assurent aussi dans l'accessoire. Pour preuve : cette carte tuner TV compatible avec les antennes paraboliques et les programmes satellites. La DigiTop est la partenaire idéale d'un gros disque dur pour encore une fois transformer votre bête PC en magnétoscope numérique. En plus, le soft est livré avec : time-shifting, paramétrages de la réception satellite, télétexte numérique, radio broadcastée et tout le tralala. Sans oublier la télécommande. Du tout bon : 90 euros à tout casser.

www.chaintech.com.tw

EN BREF

Bill arrête les bugs à la main

Windows XP Reloaded ! En attendant Longhorn qui ne sera prêt que pour la fin 2006 au mieux, Microsoft nous pond un super XP. Après avoir démenti une "Seconde Edition" et la garantie des délais sur le successeur d'XP, Bill triche un peu. On le verra sans doute sans lecteur multimédia…

Soldes chez Logitech

Les kits 2.1 X220 et Z3 (32 et 40 W RMS) passent respectivement de 60 à 50 euros et de 130 à 100. Même chute pour les 5.1 : le Z5300 de 305 watts dégringole à 230 euros environ.

Bye bye Hercules

Exit les cartes graphiques et les écrans LCD de la marque ! Cette dernière a en effet choisi de se repositionner sur des marchés plus porteurs, comme les accessoires avec Thrustmaster ou innovant avec du Wi-Fi et du Bluetooth. So long…

BIGBEN MULTIPRISE

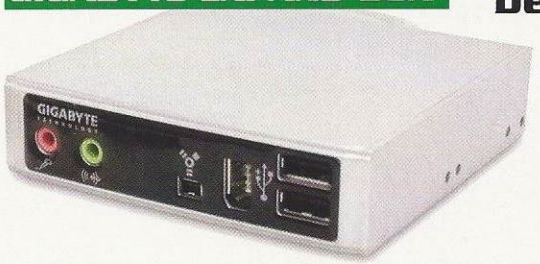
Les tentacules du Ben

Le gros Ben revient nous voir avec un accessoire très sympa, une multiprise pour vous les "consoleux". *"Cette élégante multiprise Maryse vous permet de brancher allégrement tous les merveilleux accessoires multimédias que vous n'avez pas manqué de vous procurer en regardant Téléshopping !". "Ah oui, Pierre ?". "Eh oui, Maryse, puisque notre Branche-Tout est doté de quatre prises Péritel (Scart), d'une entrée audio stéréo, d'une vidéo (donc du composite Maryse pour ton vieux caméscope pourri ou pour ta PS2). Mais ce n'est pas tout puisqu'il y a aussi une entrée S-Vidéo et une RCA".* Bon, le tout est solide, bien isolé. Vous n'aurez pas de pertes de signal immondes en pleine partie, et surtout, le prix : même pas 30 euros. Reste une question : combien peut-on en enfiler quand on a 30 consoles à brancher ? Mystère...

www.bigben.fr

GIGABYTE EXPAND BOX

Des petits trous, des petits trous



L'Expand Box de Gigabyte s'installe douillettement au creux d'un emplacement 3'1/2 pour mettre à votre disposition des ports FireWire, USB 2.0 et audio en façade. C'est donc deux ports IEEE 1394 (standard et mini), 2 USB et deux ports enceintes/microphone. Le prix de cet accessoire indispensable aux maniaques de l'ordre ? Pas cher, sans doute. Et en euros ? Environ, comme toujours.

www.giga-byte.com

SHUTTLE XPC SN85G4

Elle a tout d'une grande

Shuttle nous délivre son premier barebone de poche fin prêt pour recueillir un Athlon 64. Avis aux fans d'AMD, comme toujours avec la marque phare du "je ne sors jamais sans mon PC", tout est prévu pour que vous passiez des bons moments en compagnie de votre bloc d'aluminium favori. Au menu : un AGP 8X avec l'alim' de 250 Watts pour le jus. En accompagnement : de la DDR400 (2 slots). La table est magnifiquement dressée avec du nVIDIA en veux-tu en voilà. Chipset nForce 3 150, un FSB 800... Non, décidément, il ne manque rien. Un lecteur de cartes mémoire 6-en-1 est en façade, le son est en 5.1 avec entrée et sortie numériques S/PDIF, FireWire et USB 2.0 bien sûr, carte Ethernet... Ça coûte dans les 360 euros, ce qui n'est vraiment pas cher. De quoi passer au 64 bits en douceur !

Sagem au courant

En échange d'un bifton de 100 euros, France Télécom vous offre un Sagem F@st Plug qui permet de vous faire un réseau via les fils électriques de votre cahute. Sécurisé, idéal pour 2 à 4 postes, le petit boîtier vous garantit 14 Mo/s. Du bonheur pour les minipouces qui logent chez vous !

Mini Mac

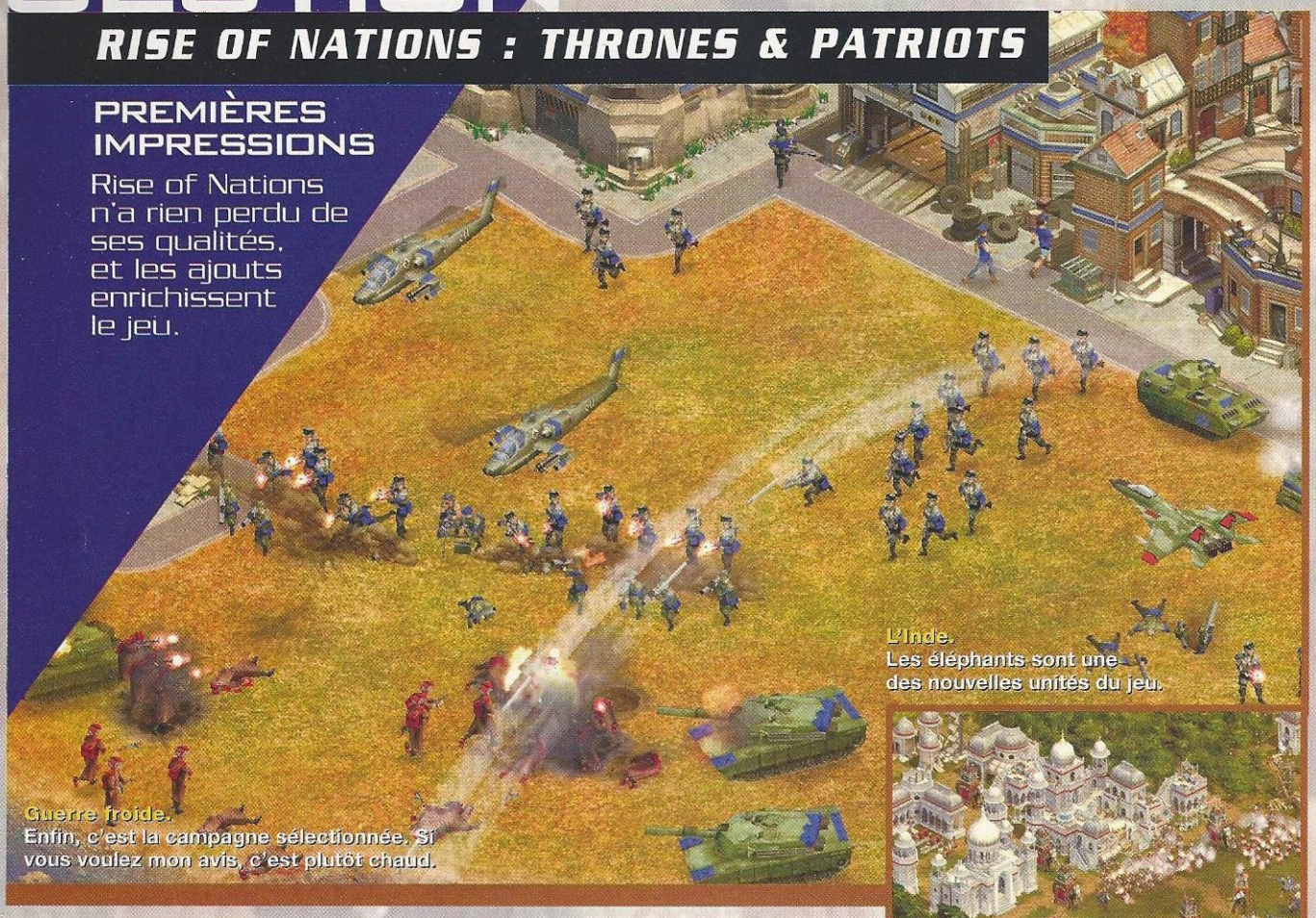
Les nouveaux iPod Minis ne sont pas encore sortis que déjà ils font parler d'eux. 249 $ pour 4 Go, tout en aluminium, ils s'arrachent aux Etats-Unis. Préparez-vous à la grande déferlante, c'est pour bientôt.

GESTION

RISE OF NATIONS : THRONES & PATRIOTS

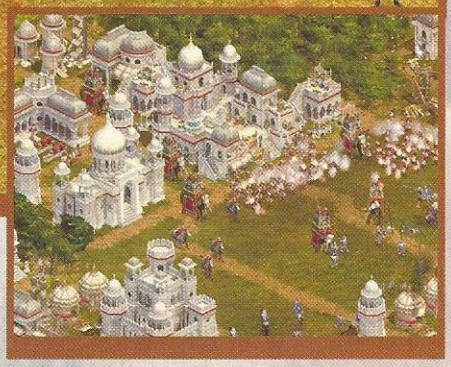
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Rise of Nations n'a rien perdu de ses qualités, et les ajouts enrichissent le jeu.



Guerre froide.
Enfin, c'est la campagne sélectionnée. Si vous voulez mon avis, c'est plutôt chaud.

L'Inde.
Les éléphants sont une des nouvelles unités du jeu.



Casus Belli

UN ADD-ON POUR RISE OF NATIONS ? MOUAIS... ON POUVAIT CRAINDRE LE PIRE, MAIS POURTANT...

Pour vous remémorer les qualités indiscutables de Rise of Nations, je vous invite à vous replonger dans le numéro 167 de *Gen4* où ce titre avait tout de même obtenu la note de 90. Pourtant, nous émettions des doutes sur les qualités stratégiques du titre. En fait, RoN bénéficiait tout simplement d'un gameplay extraordinaire, subtil mélange de Risk, Age of Empires et Civilization. La magie opérait grâce à une prise en main rapide et des mécanismes de jeu qui, sans être compliqués, allaient tout de même assez loin.

Donc, Thrones & Patriots, on l'attend au tournant. Après y avoir longuement joué, nous pouvons vous assurer que c'est reparti de plus belle : on se souvient des rushs endiablés, des civilisations poussées au développement maximal... Mais T&P propose beaucoup, beaucoup de nouvelles choses.

Six nouvelles nations font leur arrivée : deux tribus de Natifs américains, les Colons, les Hollandais, les Perses et les Indiens (ceux de Gandhi). Chacune d'entre elles possède ses spécificités, des unités uniques, des chefs charismatiques... Pour les mettre en situation, quatre grandes campagnes non-linéaires sont fournies.

En tout, 130 scénarios vous sont proposés, tous plus séduisants les uns que les autres : "Alexandre le Grand", "Les campagnes napoléoniennes", "La découverte du Nouveau monde", "La Guerre froide"... Cette dernière s'avère assez éloignée de la réalité, il faut bien le dire : les affrontements n'ont rien d'une guerre d'espions !

De nombreuses autres nouveautés enrichiront le gameplay, et les combats seront par conséquent moins hasardeux. Avant, il était assez difficile d'interagir efficacement en plein combat. Désormais, il sera possible de choisir un type de gouvernement : socialisme, capitalisme, despotisme, république...

Ce concept louche d'une façon appuyée du côté de Civilisation. Mais la comparaison s'arrête là, car chaque gouvernement possède ses avantages (dans Civ, chaque aspect du jeu n'était que dilemme). En choisissant un régime plutôt qu'un autre, vous pourrez utiliser une unité spéciale unique, d'une efficacité incroyable.

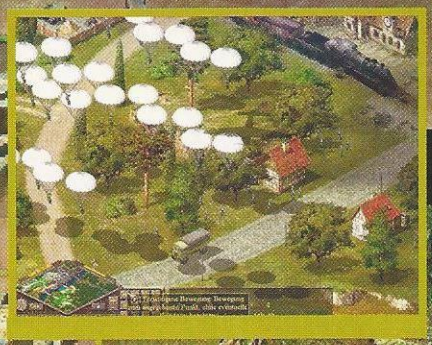
Ajoutez à ça quelques merveilles inédites – comme La cité interdite de Pékin, Le fort rouge de Delhi et Les jardins suspendus de Babylone – et, alors que l'on venait à peine de le désinstaller, nous voilà contraints de l'installer de nouveau avec son add-on. Encore des bouclages difficiles en vue.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Big Huge Games
GENRE : Gestion
SORTIE : mai 2004
SITE INTERNET : www.riseofnations.com

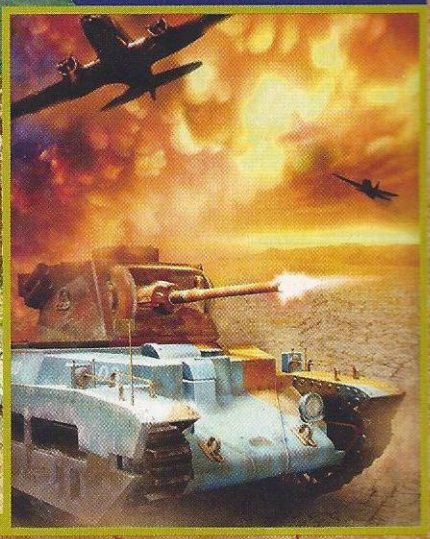
BLITZKRIEG : BURNING HORIZON

En lisant le communiqué de presse, on se dit qu'incarner Rommel ne va pas être simple. Et en se lançant dans les parties, ça se confirme...



Surprise !!!
En masse, les parachutes peuvent renverser une situation.

Quand les "aigles" attaquent...
Mieux vaut ne pas se trouver dessous.



La guerre sans haine

COMMENT SE SERAIT DÉROULÉE LA SECONDE GUERRE MONDIALE SANS ROMMEL ? PLUS FACILEMENT POUR MONTGOMERY !

Petite leçon d'histoire. Cela ne fait jamais de mal et permet de mieux comprendre le contenu de l'add-on Burning Horizon. 1940 : Rommel s'illustre dans les Ardennes avec la 7e Panzerdivision. 1941 : Rommel, à la tête des Afrikacorps, est envoyé en Lybie pour épauler les Italiens. Deux ans de succès face aux bataillons britanniques. Gazalla et Tobrouk constituent ses victoires les plus marquantes. Fin 1942 : les Alliés débarquent en Afrique, obligeant Rommel à reculer jusqu'en Tunisie. Début 43 : il est chargé d'inspecter les installations du Mur de l'Atlantique et de gérer les troupes allemandes situées du nord de la France jusqu'à la Hollande. Son génie stratégique ne peut cependant pas repousser la marée humaine du débarquement. Quand il comprend enfin que le régime d'Hitler n'a pas de lendemain, il complote contre lui. Sa trahison sera prouvée et il devra choisir entre le suicide et le procès. Il s'empoisonne le 14 octobre 1944.

Vous n'aurez pas à vous occuper de cette dernière mission, mais de toutes les autres, des Ardennes jusqu'au débarquement à travers 18 niveaux, tous plus intéressants les uns que les autres. Mieux que le jeu original ? Bien mieux, et pour plusieurs raisons. Certaines données légèrement erronées du premier volet ont été corrigées. La campagne est également bien plus longue et vous fera surtout découvrir des terrains bien distincts à travers la même histoire. La longévité de cette campagne comporte un autre intérêt : des "upgrades" d'unités bien plus importants. Inutile de dire que si l'on termine en 1944 avec la même unité d'artillerie, elle sera diablement efficace. L'Intelligence Artificielle s'avère, quant à elle, bien plus élaborée qu'avant : les ennemis peuvent notamment fuir, pour mieux se réorganiser par la suite.

Mais ces cinq ans avec Rommel ne constituent pas l'unique nouveauté de cet add-on. Les horizons brûlants ne sont pas simplement les cieux libyens, mais également ceux du Japon. Une toute nouvelle armée fait donc son apparition avec son cortège de nouvelles unités. Ces dernières seront plutôt aériennes, comme vous pouvez vous en douter. Mais les missions proposées sont individuelles, hors campagne. Et pour des raisons évidentes, elles ne devraient ressembler à aucune des autres. Mais cela nous promet des parties en multi plutôt endiablées.

Léo de Urlevan

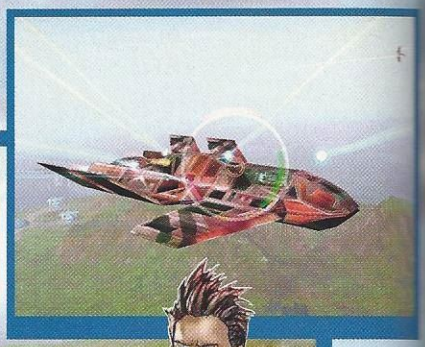
ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Nival
GENRE : Stratégie
SORTIE : avril 2004
SITE : http://www.nival.com/eng/

ACTION

BATTLE ENGINE AQUILA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Un moteur de jeu impressionnant, des effets graphiques spectaculaires et un rythme effréné nous font attendre ce titre avec une grande curiosité.



Spectaculaire. Un rythme endiablé et des effets spéciaux incroyables.

Et plus une goutte de Ricard...

LES BONNES SURPRISES SONT PLUTÔT RARES, SURTOUT POUR LES JEUX QUE L'ON ATTEND DEPUIS LONGTEMPS !

La planète Allium est bien mal barrée. Après une brusque montée des eaux, les territoires émergés se sont faits beaucoup plus rares. Les deux peuples qui y vivaient ne pensent plus qu'à une seule chose : occuper la totalité des terres restantes, de petits îlots en fait. Une guerre sans merci se prépare... Votre rôle relève d'une importance capitale. Vous incarnez le pilote du Battle Engine, un appareil redoutable. Et pour cause : il demeure aussi efficace sur terre que dans les airs. La taille compte, dit le poète. Pas dans le cas présent. De prime abord, le Battle Engine ressemble à un chasseur comme on en fait tant dans la galaxie. Pourtant, avec son équipement, votre vaisseau sera à même de détruire des frégates de débarquement dont le tonnage doit être facilement cinquante fois supérieur. Sur le champ de bataille, votre appareil peut renverser le cours d'un combat.

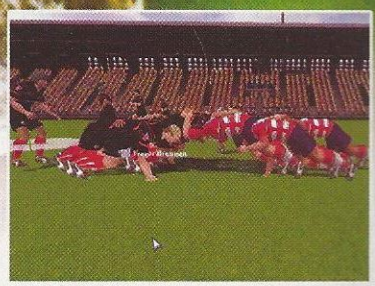
Les mécanismes du jeu sont simples et diablement efficaces. Quand il vole, le BE pompe son énergie. C'est également cette énergie qui sert à enclencher les armes les plus efficaces. Quand vous n'en avez plus, votre appareil commence à perdre de l'altitude et vous ne pouvez plus utiliser que des petits lasers. Inutile de dire qu'il ne vaut mieux pas être à cours de ressources en survolant un territoire occupé par des centaines d'ennemis. Les contraintes apparaissent très vite. Il faut agir rapidement et repousser les vagues adverses, mais doser son attaque très précisément pour ne pas se retrouver en fâcheuse posture. Au début, on agit plutôt prudemment, mais vous prenez bien vite le rythme.

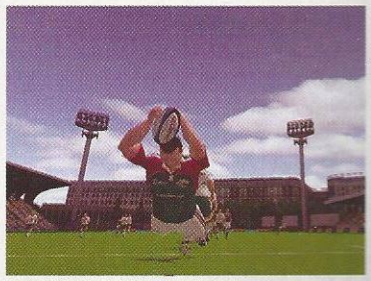
Dans certaines parties, on retrouve parfois la même intensité que dans un Quake III. Encore un jeu qui nous vient d'on ne sait où (enfin si, des pays de l'Est) et qui s'avère très prenant. Techniquement, ça déchire... même si quelques ralentissements gênent copieusement vos missions (ce n'est qu'une preview, et le code n'est sans doute pas tout à fait optimisé). Les effets graphiques nous en mettent plein la vue et constamment. Seule ombre au tableau : une légère lassitude s'installe au bout d'une demi-heure de jeu. Mais ne boudons pas notre plaisir ! Nous tenons ici la bonne surprise des previews de ce mois-ci.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Lost Toys
GENRE : Action
SORTIE : mai 2004
SITE : http://www.battleengine.com/flash.html

Pro RUGBY Manager





Prenez en main les destinées de l'un des 120 clubs officiels de **Pro Rugby Manager.** Sur le terrain comme en coulisses, vous êtes le véritable patron. En charge de la politique du club, vous vous occupez des contrats, transferts, sponsors, budgets ou encore de la formation des jeunes. Sur le terrain, vous intervenez directement sur les phases de jeu et les tactiques de votre équipe lors des nombreux matchs jouables en 3D temps réel. Vous pourrez participer ainsi aux plus grandes compétitions nationales et internationales (Top 16, Pro D2, championnats, tournoi, coupes européennes, super 12...)

ENFIN DU RUGBY !

PC CD

CYANIDE

FOCUS HOME INTERACTIVE

www.prorugby-manager.com

LIGUE NATIONALE DE RUGBY

AVENTURE

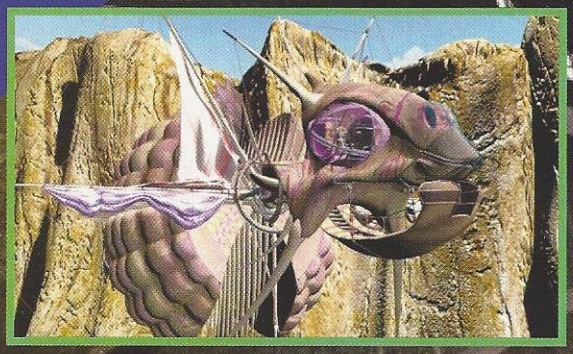
SCHIZM 2 : CHAMELEON

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le moteur, très impressionnant graphiquement, peut encore être amélioré.

Dur réveil

PAS DE DOUTE, LES JEUX D'AVENTURE REVIENNENT ! ET AVEC LE MEILLEUR DE LA TECHNOLOGIE...



De bon matin, Sen s'éveille, un peu dans le gaz. Il faut dire qu'il a dormi pendant plusieurs centaines d'années. Il se trouve dans une station spatiale qui fait office de prison. Un androïde lui explique la situation : il a été condamné pour avoir commis un crime très grave. Sa peine prend fin avec l'écrasement de la station sur la planète. Des coups pareils, ça donne envie de se rendormir, non ? Sen va cependant tout faire pour évacuer l'endroit et comprendre ce qui se passe sur la planète. Lorsqu'il l'aura atteinte, d'autres embrouilles vont suivre : une guerre se prépare. Et, manque de bol manifeste du héros, les extra-terrestres ont décidé d'envahir la planète. Y'a des jours comme ça...

L'avancée dans cette aventure ne consiste pas simplement à comprendre l'univers dans lequel vous évoluez, mais également ce qu'il s'est passé plusieurs années auparavant. Pour quel crime Sen a-t-il été condamné ? Il n'en a aucun souvenir et a vraiment l'impression d'avoir été berné. Celui qui ne l'est pas en revanche, c'est le joueur. Le moteur du jeu est effectivement très propre, même si dans la version que nous avons pu essayer, quelques saccades gênaient la progression.

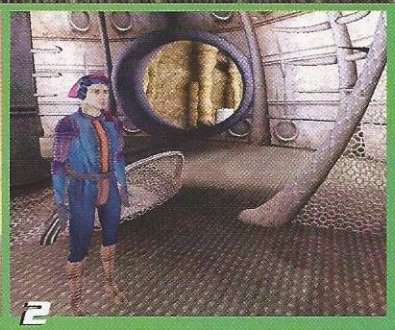
Cela dit, les graphismes – et plus particulièrement de certaines textures – génèrent un rendu que l'on avait pu voir uniquement dans certains jeux 2D ou dans Far Cry. Pas d'affolement, Schizm 2 est loin d'atteindre la qualité visuelle globale du meilleur FPS actuel... Et n'oublions pas que Schimz 2 appartient à la catégorie des jeux d'aventure, et l'histoire tire donc son épingle du jeu. On découvrira donc un univers plutôt bien fichu avec des factions très différentes : les scientifiques, les écologistes, les religieux et, bien entendu, les extra-terrestres.

Le héros les approchera d'autant plus facilement qu'il possède un scaphandre permettant de prendre l'apparence de certaines personnes. D'où le nom de Chameleon. Ce jeu d'aventure s'apparente à un sous-genre particulier : celui des énigmes, comme Myst et ses suites. Nombreuses et toujours logiques, leur résolution constitue à chaque fois une grande avancée dans le déroulement de l'histoire. Bref, un challenge pour votre matière grise !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR : Detalion
GENRE : Aventure
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : http://schizm2.tacgames.com/fr/

1

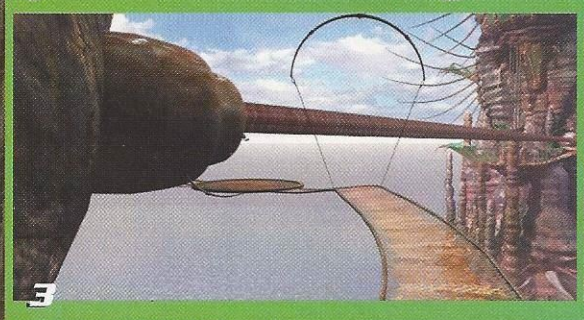


2

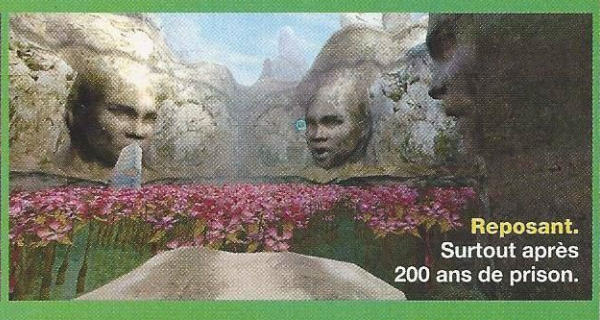
1 Efficace. Le moteur du jeu permet un affichage 3D efficace et la charte graphique est excellente.

2 Bientôt la guerre. Cet habitant devrait être plutôt inquiet.

3 Matière grise. C'est en l'utilisant que l'on progresse, à force de résoudre des énigmes.

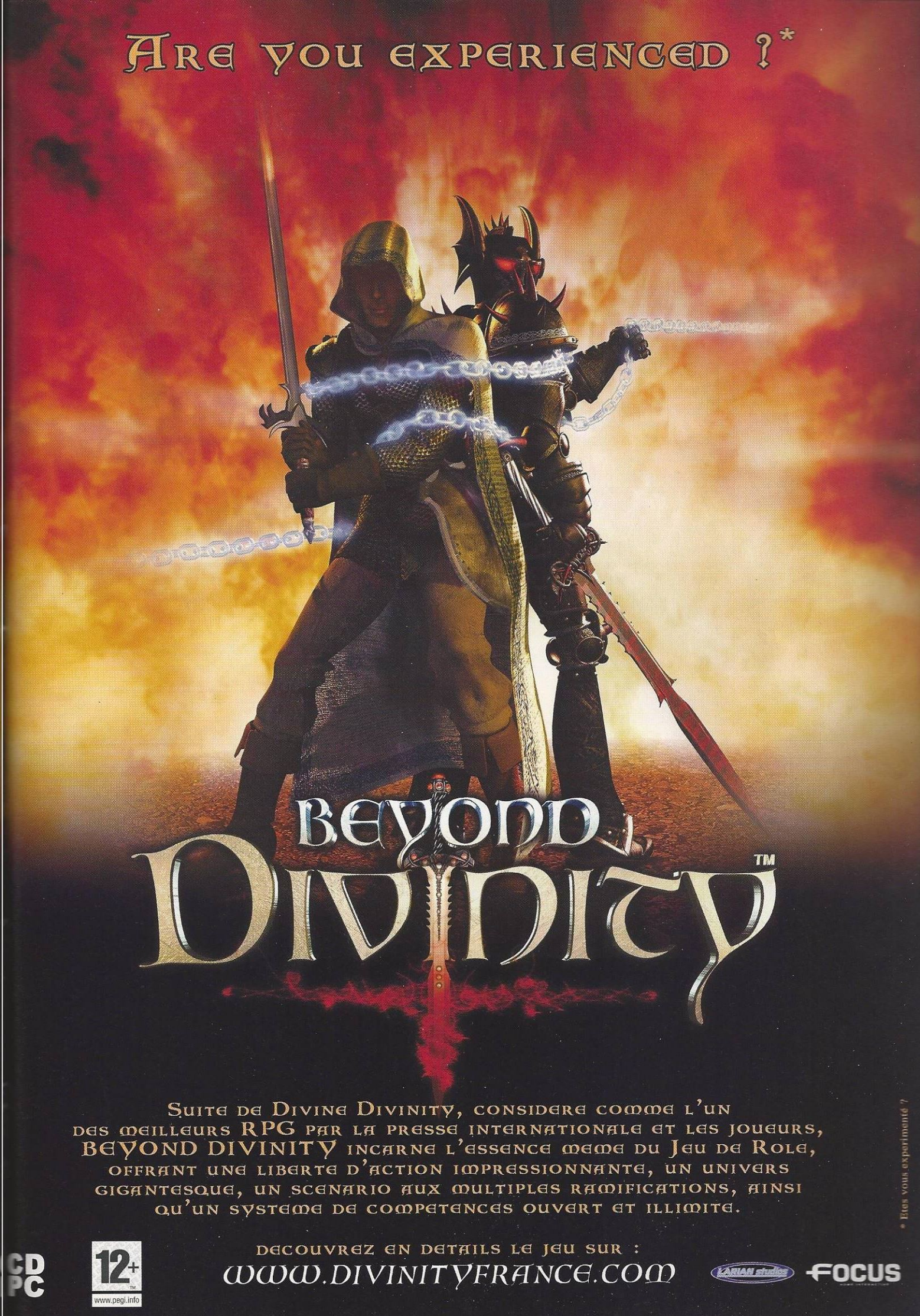


3



Reposant. Surtout après 200 ans de prison.

ARE YOU EXPERIENCED ?*



BEYOND DIVINITY™

SUITE DE DIVINE DIVINITY, CONSIDERE COMME L'UN DES MEILLEURS RPG PAR LA PRESSE INTERNATIONALE ET LES JOUEURS, BEYOND DIVINITY INCARNE L'ESSENCE MEME DU JEU DE ROLE, OFFRANT UNE LIBERTE D'ACTION IMPRESSIONNANTE, UN UNIVERS GIGANTESQUE, UN SCENARIO AUX MULTIPLES RAMIFICATIONS, AINSI QU'UN SYSTEME DE COMPETENCES OUVERT ET ILLIMITE.

DECOUVREZ EN DETAILS LE JEU SUR :

WWW.DIVINITYFRANCE.COM

CD PC

12+ www.pegi.info

LARIAN studios

FOCUS

* Etes vous experimenté ?

AVENTURE

NEW YORK POLICE JUDICIAIRE 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Propulsés au sein même d'un épisode, nous voilà confrontés à toutes les actions procédurières de la police et de la justice.

Saison 2

LES JEUX D'AVENTURE SONT RARES, ET CEUX DONT L'ORIENTATION EST POLICIÈRE, ENCORE PLUS. NE BOUDONS PAS NOTRE PLAISIR !

Manhattan est un quartier plutôt chic où, habituellement, il fait bon vivre. Quand une vieille débarque avec une tonne de valises, le portier lui vient en aide par exemple. Mais ce matin-là, un klaxon, qui s'époumone depuis plusieurs minutes, commence à casser les oreilles à tout le monde. Notamment le portier qui décide de se déplacer. Au volant de la voiture, sur le volant même, s'appuie la tête d'un homme. Les fenêtres et les sièges sont maculés de sang. Il y en a partout. Le conducteur vient de se prendre une balle dans le crâne.

Les enquêteurs arrivent bientôt sur les lieux, et c'est à vous de prendre les choses en main. La première étape du jeu consiste à relever tous les indices possibles sur la scène du crime, ainsi que de recueillir l'ensemble des témoignages. La plupart des gens n'ont absolument rien à dire, car l'assassin s'est évidemment enfui depuis longtemps. L'intérieur de la voiture révélera en revanche pas mal de choses, à commencer par l'identité de la victime, ainsi que son métier : un chercheur très en vue dans les laboratoires.

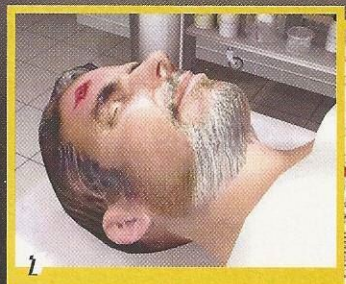
Lorsque vous aurez quitté la scène du crime commencera une autre série d'investigations : les témoignages des proches de la victime, les analyses en laboratoire de tous les indices précédemment trouvés, les résultats d'autopsie... En allant un peu plus loin, vous pourrez également proposer des tests psychologiques ou des surveillances de certaines personnes. La totale !

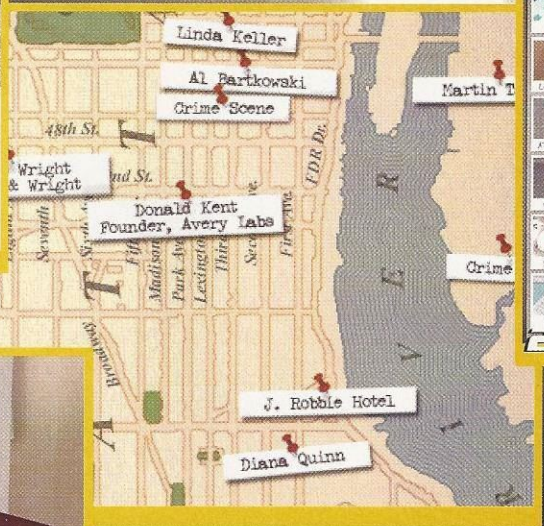
De nombreux outils sont mis à la disposition du joueur pour mener à bien cette enquête. Viennent ensuite la mise en accusation, puis la partie juridique de l'affaire. En reliant les preuves les unes aux autres, vous pourrez alors démontrer la culpabilité évidente du suspect. Difficile de ne pas songer aux premiers épisodes de Police Quest, qui étaient eux aussi très documentés. Ici, le climat s'avère très procédurier : on trouve des indices, on les analyse, on en déduit quelque chose, puis on suit une nouvelle piste.

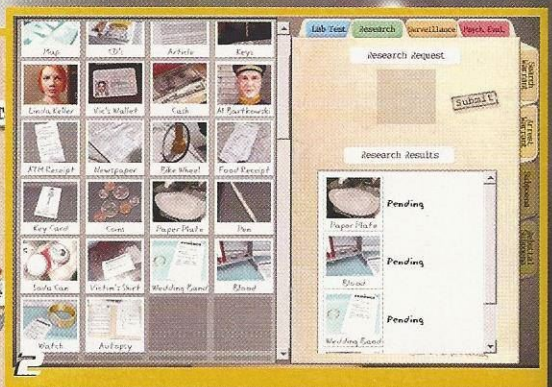
De vos premiers pas sur les lieux du crime jusqu'au verdict final, l'ambiance est au rendez-vous. Le scénario provient directement de l'atelier d'écriture qui pond les histoires de la série du même nom, qui s'attache avant tout chose au réalisme. Au final, l'impression d'agir sur un documentaire apporte une sensation assez inédite dans un jeu.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : The Adventure Company
DÉVELOPPEUR : Legacy interactive
GENRE : Aventure
SORTIE : avril 2004
SITE INTERNET : http://newyorkpj.tacgames.com/







***1* Ramos, la victime.**
La cause de la mort est évidente.
***2* Quel fatras !**
Des dizaines d'indices : à vous d'analyser les bons !
***3* Dans la chambre d'hôtel de la victime.**
C'est parti pour la piste passionnelle.

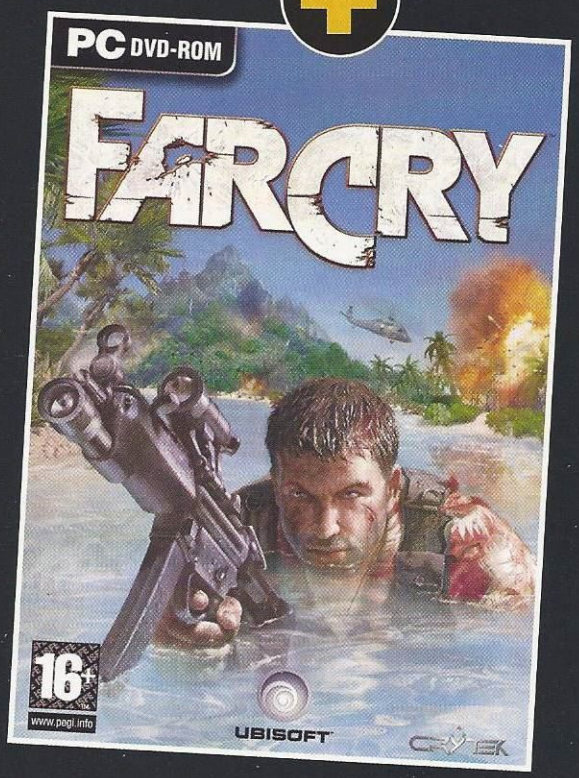
ABONNEMENT

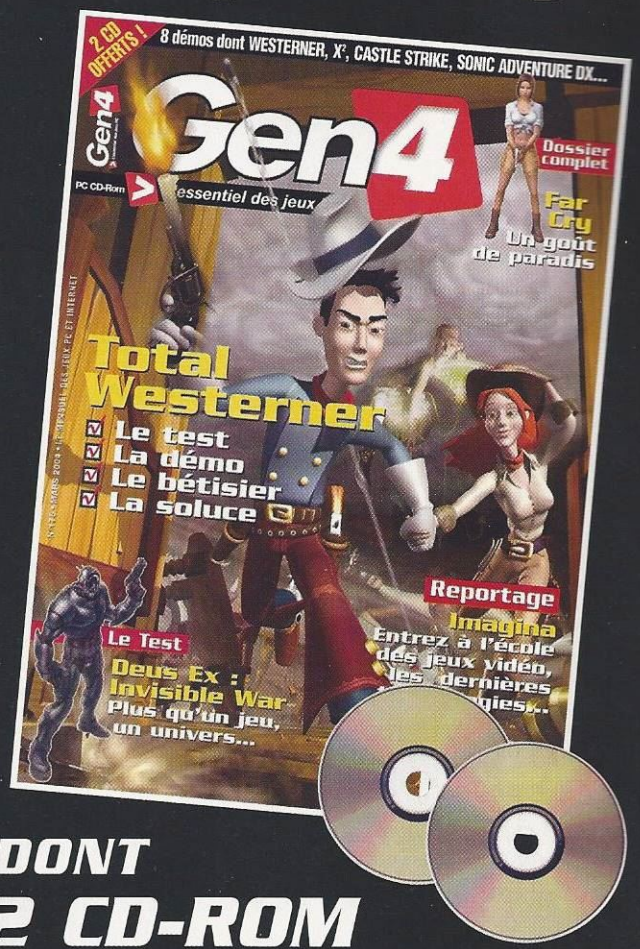
OFFRE SPÉCIALE 1 AN

[11 NUMÉROS]

70 €

+





DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

Oui Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + le jeu **FAR CRY** à 70 €
(Offre réservée à la France Métropolitaine)

GEN4 PC 176
1 AN - FAR CRY

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

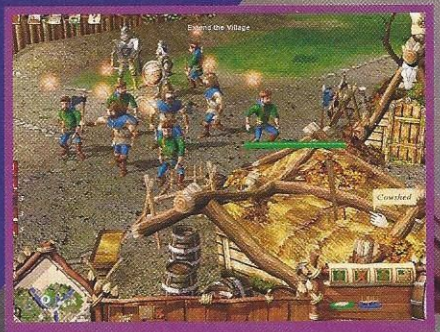
Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

JEU DE ROLE

KNIGHT SHIFT

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Graphiquement très solide, on se prend très vite à ce jeu, compte tenu de la balance entre stratégie et jeu de rôle. A surveiller de près lors de sa sortie !



Et un RTPSG, un !

DEPUIS SPELLFORCE, TOUS LES MOIS DÉBARQUENT DES JEUX MÉLANGEANT RTS ET RPG AVEC PLUS OU MOINS DE BONHEUR. CETTE FOIS-CI, ZUXXEX S'Y COLLE, AVEC L'HUMOUR EN PLUS !

Imaginez un sorcier débile qui rate tous ses sorts. Vous incarnez un prince, caricatural au point d'être la mascotte de gâteaux au chocolat, et vlan ! Vous voilà victime de l'apprenti magicien. Résultat : une épée, un bouclier et des heures d'aventure pour rétablir l'ordre dans votre royaume !

Trois modes vous sont proposés en Solo. Le mode campagne vous entraîne dans une aventure pleine d'humour, où vous combattrez des tonnes d'ennemis débiles afin d'améliorer votre équipement. Ainsi que celui des compagnons qui ne manqueront pas de vous rejoindre. Du classique, mais bien fait et surtout très rigolo. Le maître mot du jeu : l'humour !

Le mode RPG reste lui aussi très conventionnel. Pas très loin d'un gameplay à la Dungeon Siege ou à la Neverwinter Nights. Reste que les graphismes sont agréables. Et notez que ce titre est accessible à tous puisqu'on a droit à un benchmark pour optimiser les options. Et les développeurs ont incorporé le support du T&L pour les vieux de la vieille qui aiment les chipsets.

Le mode Skirmich nous déroute un peu plus. Tout d'abord, il ne propose qu'une seule race et la gestion d'une seule ressource : du lait ! La stratégie n'en sort que grandie. Quant aux modes Multi, ils sont nombreux, aussi bien en RPG qu'en RTS. Que ce soit par équipe, en coopération ou pour se foutre méchamment sur la tronche, il y a vraiment moyen de se marrer.

Pour revenir sur l'aspect technique, on ne peut être qu'admiratif. Les animations sont très détaillées, les textures s'avèrent magnifiques et servent la modélisation de l'univers médiéval. Les effets de particules, eux, sont impressionnants : il pleut, il neige, et même les canards sont heureux de naviguer sur les cours d'eau.

Les cinématiques ne sont pas au top, mais hilarantes et donc pardonnées. Pour ce qui est de la jouabilité, pas de souci ! C'est du solide. L'interface a été conçue avec simplicité, dans un but strictement pratique, sans chichis.

Nous nous arrêterons là pour la preview qui, en fait, n'en est même pas une. Atari a déjà sorti le jeu aux USA. Donc d'ici le test, les changements ne seront pas nombreux. Alors, autant vous le dire tout de suite : le jeu est parti pour être une sympathique petite bombe pour tout gamer qui se respecte !

Jérôme

ÉDITEUR : DreamCatcher
DÉVELOPPEUR : Zuxxez
GENRE : RPG/RTS
SORTIE : mai 2004
SITE INTERNET : www.knightshift.com

ABONNEMENT

FORMULE "GAMER"

2

85€ *

3

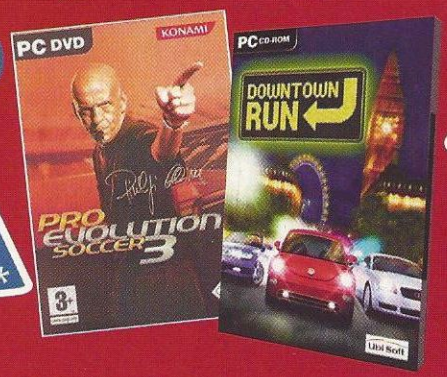
75€ *

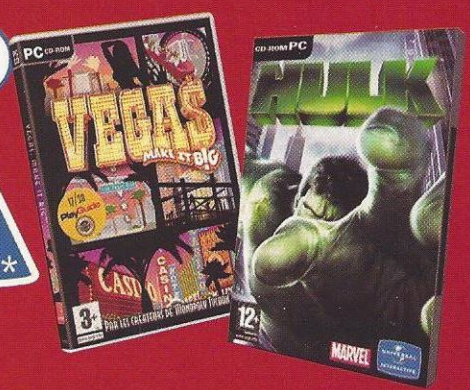
4

75€ *

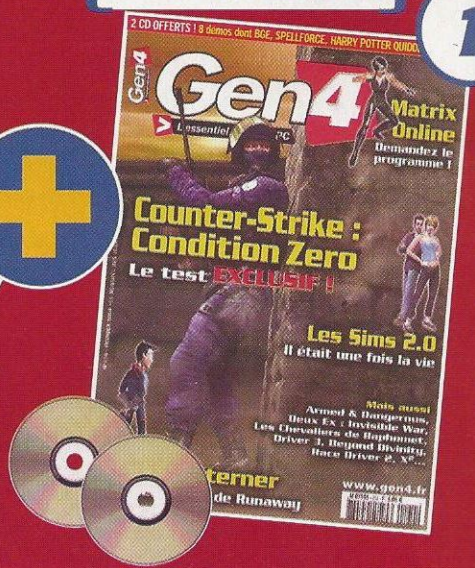
1 AN

11 NUMÉROS





1



39€,90

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 85 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : SPLINTER CELL + REBELS

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

4 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 176
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

LA REDAC EN FOLIE

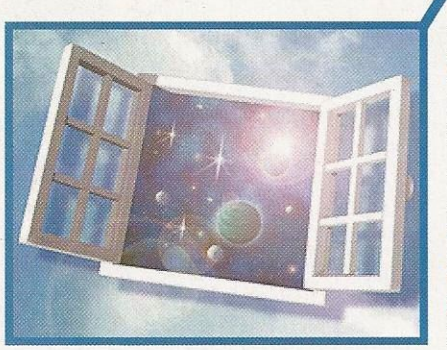
We are the sons of the stars

"Et pour peu qu'il fasse nuit, que le souffle glacé de l'angoisse balaie ta confiance, tu choisis le chemin le plus sûr, le plus rassurant pour continuer ta route, même si tu te doutes qu'au bout du chemin, après des kilomètres, il y aura une impasse."

Lundi 23 février
L'équipe se met doucement au boulot. Léo enchaîne les déjeuners, Jérôme colle des papiers au mur, Socrates s'entraîne au management. Stef s'achète un nouveau parapluie. Jusqu'ici, tout va bien.

Mardi 24 février
Jérôme apparaît tel un moine bouddhiste. L'âge de raison ou une énième tentative de déstructuration capillaire qui aurait mal tourné ? Qui sait ? Il semble que monsieur Hardware soit un peu dans les étoiles ces temps-ci. Il passe ses soirées à la fenêtre à regarder les astres. Etrange !

Mercredi 25 février
Le travail abattu par la rédaction est impressionnant. Déjà deux pages de prêtes ! "Dites-moi,



les gars, s'il vous faut plus de place pour le rédactionnel, je peux annuler des pubs", s'enquiert Laurent. Pendant ce temps, Jérôme lévite, sur son nuage.

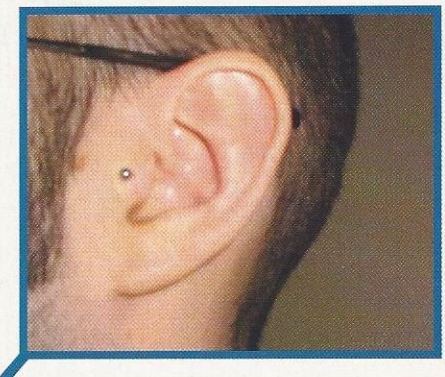
Jeudi 26 février
Ana s'est endormie la tête dans son scanner. Surmenage. L'équipe a bien compris le message : pas une image à traiter pour les deux semaines qui suivent. Zen Ana !

Vendredi 27 février, 12h00
Olivier, notre sémillant maquettiste, nettoie sa bannette de textes à monter, trop poussiéreuse à son goût. Jérôme lui propose de souffler dessus pour l'aider. "*Ben ouais, j'ai fait le ménage toute la nuit chez moi, j'ai rangé...*" Panique ! "*On est en train de le perdre*", s'écrit Léo. "*Déjà qu'il est mort cérébralement*", rajoute Socrates.

3 heures
Les anges ont parfois la nostalgie et souhaitent rentrer chez eux. La life...

Samedi 28 février
Bénabar aux Victoires de la musique. Bénabar en boucle à la rédac'. "*Rock'n'roll !*" Nougaro au-delà. Nougaro en boucle à la rédac'. "*Rock'n'roll !*" Léo au taquet. Léo en bouclage à la rédac'. "*Rock'n'roll !*"

Lundi 1er mars
Eurostar en partance pour Londres où se tient la nuit gothique d'Activision. Toute l'équipe allume des cierges en priant saint Thol, le patron des maudits. "*Il est foutu*", répète Laurent.



Mercredi 3 mars
Jérôme réapparaît, couvert de sang. "Je ne l'ai pas vu venir, direct comme ça, en plein cœur. La lame est ressortie par l'oreille." Un miracle de plus pour le zen master. L'équipe se ressaisit l'espace d'un instant. "J'ai écrit une brève !", crie Léo.

Jeudi 4 mars
Sophie, correctrice bouddhiste, arrête de fumer en lisant *La Clope, ça pue !*. Le livre fait un tabac. Léo s'y intéresse. "*Moi, Katmandou, ça ne me dit rien... Et tu sais, la Bretagne, il y pleut tous les jours.*" Un menhir avec la signature de Stef lui arrive sur le coin du nez. C'est sûr, il y a un sort de jeté sur *Gen4*.

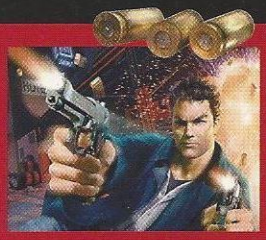
Vendredi 5 mars
Séance de spiritisme. Jérôme est dispensé, faute d'esprit. Tous ressentent alors un blocage en invoquant le chemin de fer. Il faut consulter le maître du planning, Jérôme. Assis sur sa chaise, seul, il regarde son écran, vide. Pas bon pour un épileptique. L'oreillette de sa N-Gage pend mollement à son oreille. Le vide... Ses blessures semblent s'infecter. L'équipe est désemparée. Personne n'y prend garde, mais Laurent s'éloigne. Il vient de se sacrifier. Et *Gen4* bouclera, une fois de plus.

"Et Gen4 bouclera, une fois de plus."

Gen4.fr Les résultats

En jouant aux nombreux concours organisés sur le site www.gen4.fr, certains d'entre vous ont raflé la mise. Si vous figurez dans cette liste, félicitations ! Ah, les veinards... Vous les enviez, n'est-ce pas ? Pour leur succéder à l'occasion d'un autre concours, vous savez quoi faire désormais. Connectez-vous !

Dead to Rights



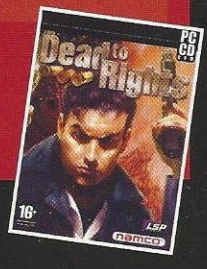
Le grand gagnant, toutes catégories confondues. Il a gagné une carte graphique ATI Radeon 9600 Pro.

Nathanaël L'HUILLIER
de Niedervisse

&

Cyrille GRANSARD	Plouvain
Xavier BENECH	Vendargues
Amir Ardalan POURIA	Toulouse
Thierry ROUILLON	Bordeaux
Elisabeth DUREZ	Gravelines
Stéphane CHABRIER	Vichy
Laurent GUERITTE	Bourg-en-Bresse
Véronique RODRIGUEZ	Plogonnec
Laurent LESAUX	Gonneville
Nicolas LE CORVIC	Asnières-sur-Seine
Guillaume ROUSSELET	Offranville
Rafael SUFFAL	Rueil-Malmaison
Natacha LOYER	Landerneau
Laëtitia LEROSIER	Chantepie
Alain GOURMELEN	Herouville Saint-Clair
Jacqueline VANSIELEGHEM	Wattrelos
Mathieu JUTIGNY	Orléans
Xavier HENRIET	Paris
Jacques VANDAMME	Tourcoing
Anne-Dominique PALCZEWSKI	Fresnay-l'Evêque
David GOLAY	Nice
Roland STEUNOU	Livry-Gargan
Nicolas BOCQUILLON	Paris
Matthieu CARDOSO	Corbeil-Essonnes

Félicitations ! **Gen4** et **SG Diffusion** vous offrent en exemplaire du jeu Dead to Rights.



TrackMania

Etienne PETITJEAN	Vandoeuvre-les-Nancy
Fabien APICELLA	Saint-Jean de Védas
Matthieu LENARCZYK	Dury
Nicolas SAUTON	Yerres
Yann ROLAND	Maisons-Alfort
Xavier PACAUD	Sance
Patrick MENEGHEL	Barby
Francis HEUILLON	Champagne-sur-Seine
Patrice DURANT	Chessy
Olivier BOUTEAU	Hyères
Franck DECANT	Grenoble
Grégoire ANGIBAUD	St-Philbert de Grand-Lieu
Pascal CARRERE-GEE	Fresnay-l'Evêque
Samuel TENET	Eragny-sur-Oise
Peter GIBAUD	Malakoff
Cyril THIOUX	Saint-Denis-les-Ponts
Matthieu CARDOSO	Corbeil-Essonnes
Evelyne KIEFFER	Riedisheim
Laurent LARIVIERE	Herseaux (Belgique)
Craig HUPIN	Villepinte
Matthieu FLOURY	Beaucaire
Philippe BRIZOU	Paris
Olivier PLEZ	Strasbourg
Julien PREUD'HOMME	Chelles
Simon COUROUBLE	Sully
Mélanie GENET	Archamps
Jérôme ANSOUD	Saint-Etienne des Oullières
David GOLAY	Nice
Jean-Baptiste COLIN	Saint-Germain-en-Laye
Véronique ROBRIGUEZ	Plogonnec

Bravo ! Vous avez tous gagné ce jeu, édité par **Focus**. Peut-être aurez-vous le plaisir de vous rencontrer lors de courses folles sur Internet.

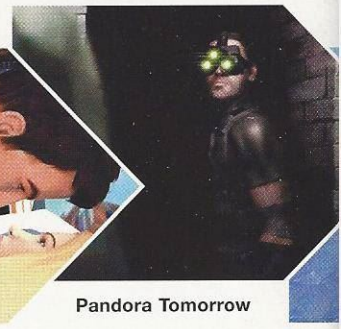
PLANNING DES SORTIES

Breed

Catwoman

Far Cry

Singles

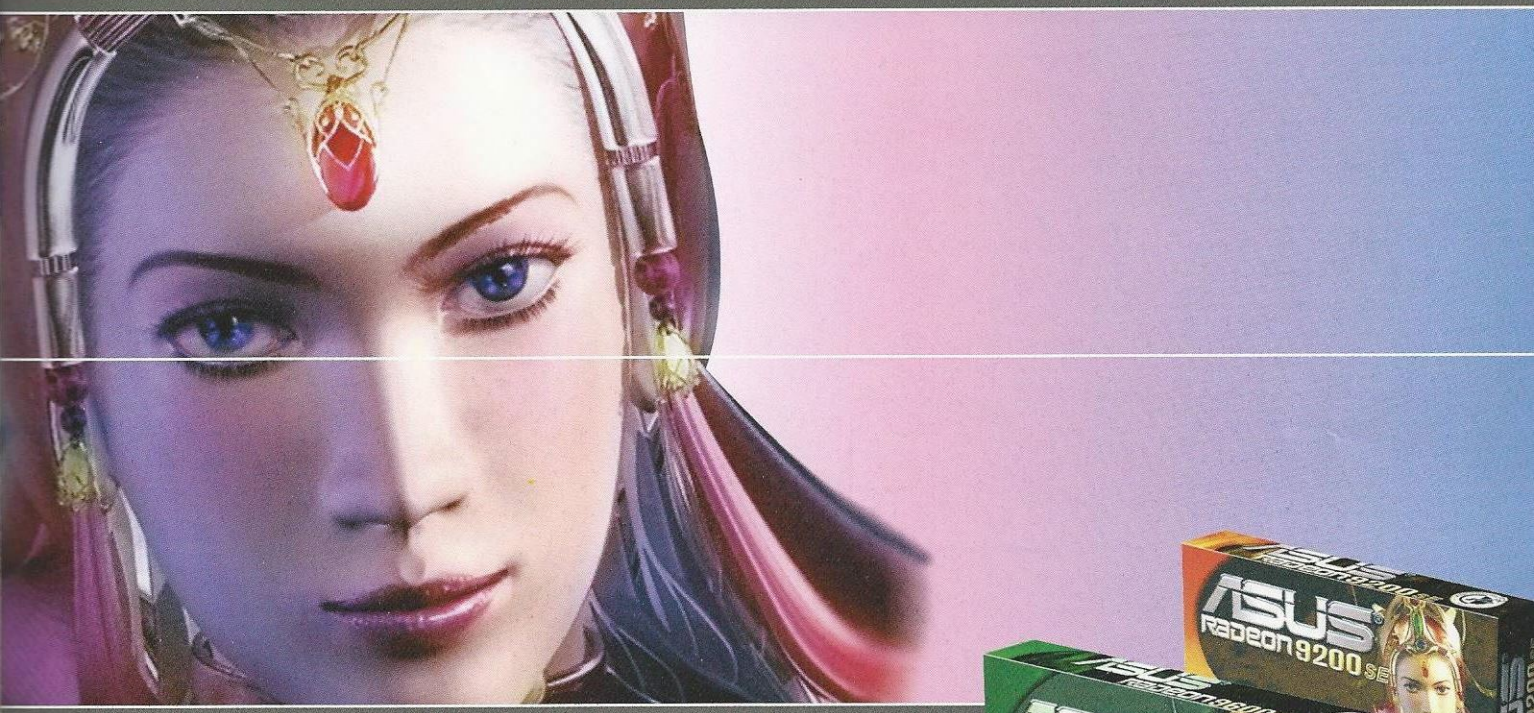

Pandora Tomorrow

Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Raven Shield : Athenas Sword	Ubi Soft	11 Mars 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	19 mars 2004
Far Cry	Ubi Soft	25 mars 2004
Splinter Cell : Pandora Tomorrow	Ubi Soft	25 mars 2004
X2 : The Threat	SG Diffusion	Fin mars 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Printemps 2004
Perimeter	Codemasters	Printemps 2004
Singles	Ubi Soft	Début avril 2004
Colin McRae Rally 04	Codemasters	9 avril 2004
Bad Boys 2	SG Diffusion	Mi-avril 2004
Beyond Divinity	Focus	16 avril 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	16 avril 2004
Breed	Focus	20 avril 2004
Race Driver 2	Codemasters	23 avril 2004
Pro Rugby Manager	Focus	26 mars 2004
Against Rome	BigBen	30 avril 2004
Hitman : Contracts	Eidos	Fin avril 2004
Rise of Nations : Thrones and Patriots	Microsoft	Mai 2004
Richard Burns Rally	Eidos	Mai 2004
UEFA Euro 2004	Eletronic Arts	6 mai 2004
Söldner	BigBen	7 mai 2004
Anno 1503 : Treasures, Monsters & Pirates	Eletronic Arts	18 mai 2004
Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban	Electronic Arts	27 mai 2004
World Championship Rugby	Acclaim	Fin mai 2004
Driv3r	Atari	Juin 2004
Asterix et Obelix XXL	Atari	Juin 2004
Obscure	MC2	Juin 2004
Chaos League	Focus	Fin juin 2004
Cycling Manager 4	Focus	Fin juin 2004
Dark Project	Eidos	Fin juin 2004
Catwoman	Electronic Arts	Juillet 2004
True Crime	Activision	Eté 2004
Doom III	Activision	Eté 2004
Half-Life 2	Vivendi	Eté 2004
MoH : Bataille du Pacifique	Eletronic Arts	Septembre 2004
Les Sims 2	Eletronic Arts	Septembre 2004
Vampire : The Masquerade Bloodlines	Activision	Automne 2004
Rome Total War	Activision	Automne 2004
L'Entraîneur 5	Eidos	Automne 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004

ASUS Cartes graphiques série ATI Radeon

Le meilleur de la technologie pour des images encore plus éclatantes de beauté



ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 XT

Chipset graphique Radeon 9600XT
128 Mo de mémoire DDR 128 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Simple ventilateur
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 SE

Chipset graphique Radeon 9600SE
128 Mo de mémoire DDR
Ventilateur sur VPU
ASUS Game Face
Compatible DirectX 9.0

ASUS A9200 SE

Chipset graphique Radeon 9200SE
64/128 Mo de mémoire DDR
Refroidissement passif
ASUS Game Face
Compatible DirectX 8.1

www.asus.fr

ASUS®
TECHNOLOGY HEART

DEUS EX
INVISIBLE WAR

WWW.DEUSEX.COM

16+ www.pegi.info

XBOX

PC DVD-ROM

ION STORM

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

eidos

© Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trade marks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.